ATARI JOURNAL 6'92

ATARI Journal

sfr 6,-
öS 48,-
DM 6,-

Die Fachzeitschrift für ATARI ST und TT

Papyrus
Die neue Textverarbeitung im Test

Neues vom Faxer
QFax/Net, TeleOffice und Connect I

Software
Mag!X, Top-Manager 2.0, Lattice C 5.5

Umsteiger-Kurs
Der Weg von BASIC nach Pure Pascal

ULMER

Im Rückblick: Geschichte der Textverarbeitung

Software im Baukasten-System

'Der Computer als Werkzeug' ist eine gern gebrauchte Formulierung, wenn es um die einfache und ergebnisorientierte Anwendung von Computern geht. Obwohl diese Floskel sicher recht treffend beschreibt, was viele Anwender vom EDV-Einsatz erwarten, geht doch ein wichtiger Aspekt verloren: Das Werkzeug ist eigentlich nicht der Computer, sondern vielmehr die auf dem Computer laufende Software. Die Hardware an sich ist dumm und weit von dem entfernt, was ein Anwender als Mittel zum Erreichen eines bestimmten Ziels ansehen würde.

Auf der anderen Seite ist die Beschreibung von Software als Werkzeug aus einem anderen Grund nicht ganz zutreffend: Die meisten Programme sind eher ganze Werkzeugkästen als Werkzeuge – so vielseitig sind die Möglichkeiten zur Manipulation des Objekts, respektive: der Daten. Man denke nur an Grafikprogramme, wo reale (Zeichen-)Werkzeuge in Form entsprechend symbolisierter Zeichen-Tools zu finden sind.

Einen ganz gravierenden Nachteil haben die Werkzeugkästen im Computer jedoch gegenüber ihren realen Entsprechungen: Während man sich 'im richtigen Leben' aus verschiedenen Werkzeugkästen die für die aktuelle Aufgabe benötigten Instrumente zusammensuchen kann, verbietet sich dies in der digitalen Welt des Computers. Die einzelnen Programme sind gegeneinander abgeschlossen und stellen immer nur ihren Funktionsumfang in seiner Gesamtheit zur Verfügung. Wer also eine Funktion aus Programm A und eine aus Programm B benötigt, steht vor einem Problem. Lösungsansätze für diese Problematik gibt es bereits, doch sind diese – und das möchte ich gleich vorwegnehmen – noch weit von der Flexibilität der oben beschriebenen Werkzeugkästen entfernt.

Die erste und mittlerweile absolut gängige Methode besteht im Austausch von Daten zwischen einzelnen Anwendungsprogrammen, also einer sequentiellen Bearbeitung erst mit den Werkzeugen des einen, dann mit denen eines anderen Werkzeugkastens. Einzige Voraussetzung dafür: Standardisierte Formate zum Austausch der Daten zwischen den Programmen. Daß selbst diese einfache Grundforderung nur schwer zu erfüllen ist, beweisen verschiedene Beispiele – seien es die Probleme bei der Benutzung eines vermeintlich standardisierten Formates wie TIFF oder die Ignoranz vieler Hersteller gegenüber Standardformaten.

Eine weiterentwickelte Stufe des Import/Export-Mechanismus findet sich u.a. im System 7 auf dem Macintosh bzw. in Windows 3.1 auf dem PC: Vom Betriebssystem unterstützt werden dort die Funktionen Publish und Subscribe, die den automatischen Datenaustausch zwischen verschiedenen Applikationen ermöglichen. Problematisch ist hierbei jedoch, daß eine Applikation für die Erstellung eines 'Datenpaketes' (also eines Bildes oder eines Texts) verantwortlich ist, während die andere Applikation diese Daten nur 'konsumiert', also ohne Veränderung weiterverarbeitet. Auch durch dieses Verfahren ist also kaum eine Annäherung an das Ideal Werkzeugkasten erreichbar.

Das Problem liegt im Ansatz: Neben Daten sollten auch Werkzeuge zwischen einzelnen Applikationen austauschbar sein. Damit käme man kaum noch in die Verlegenheit, ein 'Datenpaket' mit verschiedenen Programmen bearbeiten zu müssen, weil man in einem 'Programm' alle benötigten Funktionen zusammenstellen kann. Neben der Möglichkeit zur freien Zusammenstellung von Funktionen ('Software nach Maß') bringt dies noch andere, wichtige Vorteile mit sich: Der Aufwand und damit die Kosten zur Erstellung eines Programms sind weitaus geringer, weil sowohl Hersteller wie auch Anwender auf bestehende Werkzeuge zurückgreifen können. Auch könnten sich die Hersteller mehr auf die Qualität einzelner Werkzeuge konzentrieren, weil nicht mehr der Umfang eines Programms der ausschlaggebende Faktor ist. Und schließlich würde das Rad nicht zum hundertsten Mal erfunden, weil ein einmal realisiertes Werkzeug in allen Programmen benutzbar wäre.

Sicher, ein solcher Ansatz erfordert zunächst die Lösung großer Probleme, wobei als erstes eine Konzeption mit detaillierter Standardisierung zu erstellen wäre. Auch hier würden anfangs ähnliche Probleme auftreten wie bei den Standards im Bereich der Dateiformate. Doch am Ende profitieren sowohl Software-Hersteller als auch Anwender davon: Beide Seiten sparen Zeit, Geld und Nerven bei gleichzeitig wesentlich höherer Produktivität.

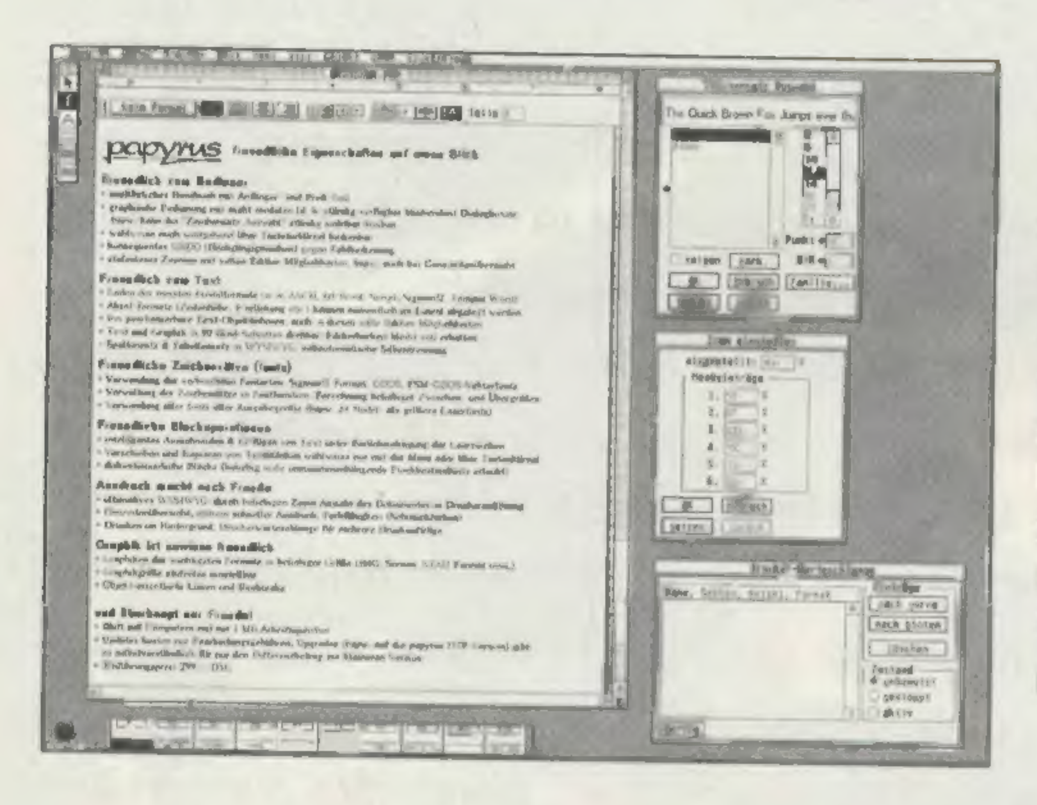
C. Strasheim

Christian Strasheim

INHALT

Nachdem MultiGEM von Maxon schon gezeigt hat, daß es auf dem Atari möglich ist, mehrere Programme parallel nebeneinander laufen zu lassen, kommt jetzt ein neuer Mitbewerber mit ähnlichen Fähigkeiten: Mag!X von Bela. Über weitere Details informieren wir Sie ab **Seite 20**

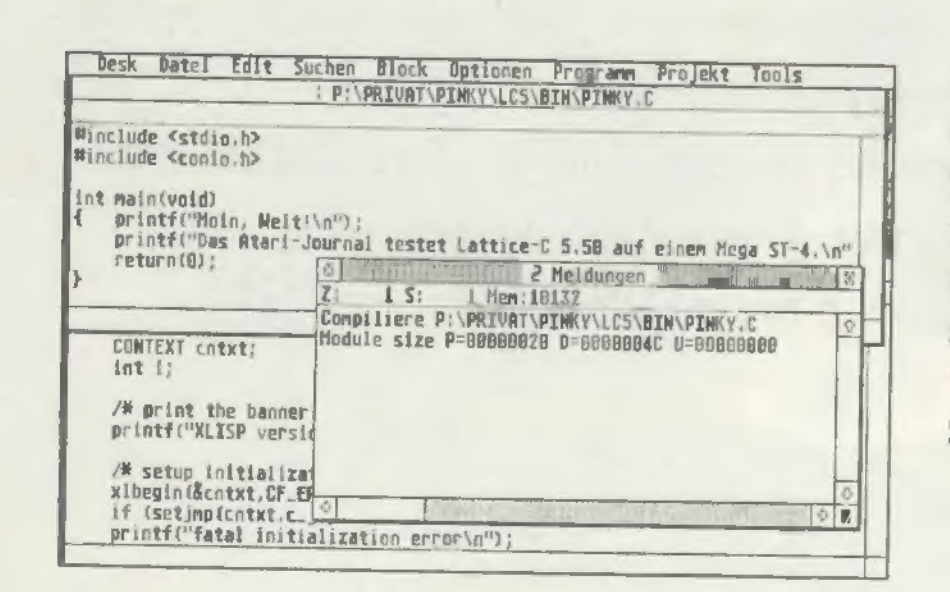




Um mit einer neuen Textverarbeitung heutzutage noch irgendeinen User hinter dem Monitor hervorlocken zu können, muß man sich als Software-Hersteller schon einiges einfallen lassen. Und genau das haben die Programmierer bei R.O.M. Software getan: Das Ergebnis heißt papyrus ... **Seite 15**

Dank entsprechender Fax-Modems zusammen mit der zugehörigen Fax-Software läßt sich der ST jederzeit in ein 'vollwertiges' Fax-Gerät verwandeln. Der Haken bei der Sache ist jedoch, daß der Rechner ständig angeschaltet bleiben muß. Die Hardware CONNECT I soll hier Abhilfe schaffen. **Seite 38**





Vom deutschen Distributor CCD erreichte uns ein stattliches Paket der Firma Hisoft, die ihr Entwicklungssystem Lattice C in der völlig überarbeiteten Version 5.5 anbietet. Ob sich auch hier 'pure' Freude einstellt, erfahren Sie ab **Seite 28**

AKTUELL

SOFTWARE

HARDWARE

GRUNDLAGEN

REPORT

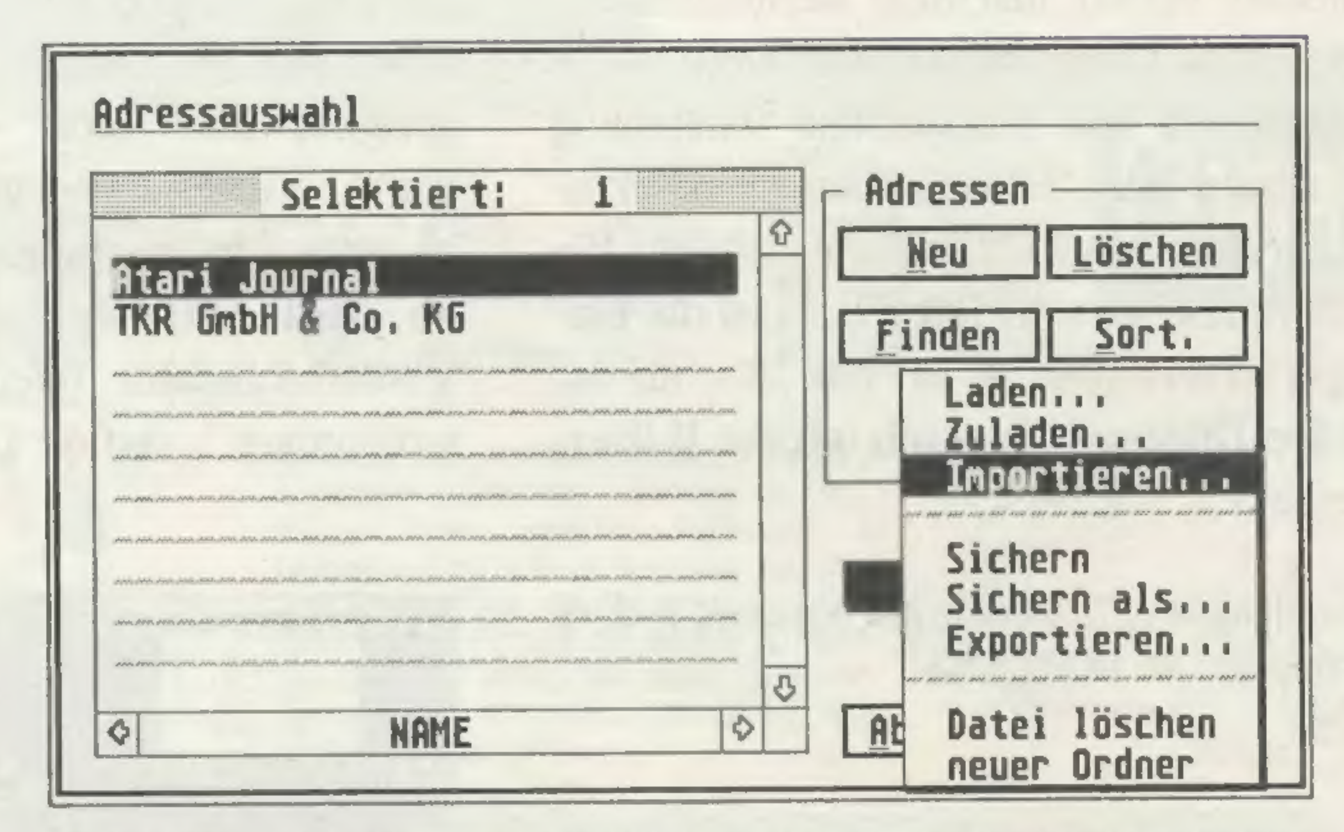
SPIELE

PUBLIC DOMAIN

RUBRIKEN



Wer bislang ohne großen Aufwand ein kleines Hilfsprogramm erstellen wollte, griff in der Regel auf eine der beiden gängigen BASIC-Implementationen zurück. Doch bei BASIC ist nicht alles Gold, was glänzt. Wo die Probleme liegen und weshalb sich ein Umstieg auf das neu erschienene Pure Pascal auf jeden Fall lohnt, erfahren Sie in unserem Umsteiger-Kurs. **Seite 78**



Mit TeleOffice zeigte TKR auf der CeBIT den großen Bruder des bereits getesteten Fax-Programms JuniorOffice. TeleOffice kann alles, was JuniorOffice auch kann – und einiges mehr. Die Details erfahren Sie ab **Seite 36**



Die tragbare Spielconsole LYNX entwickelt sich immer mehr zum Geheimtip. In diesem Monat stellen wir Ihnen mit 'Super Skweek', 'S.T.U.N. Runner' und 'Crystal Mines II' nach längerer Pause wieder einmal neue Spiele für die Lynx vor. **Seite 90**



In der deutschen DFÜ-Szene hat sich das Terminalprogramm Rufus von Michael Bernards auf breiter Front durchgesetzt. Das als Shareware erhältliche Programm in der neuen Version 1.11 möchten wir Ihnen diesmal als Tip des Monats vorstellen. **Seite 91**

NEWS

Neuer Vertrieb für BASiChart

Die Tabellenkalkulation Basichart wird nun vom Entwicklungsbüro Dr. Ackermann vertrieben und auch weiterentwickelt. Basichart besitzt mächtige Rechenfunktionen, kann Daten direkt aus Lotus 1-2-3 übernehmen und erlaubt eine Darstellung der Daten als Vektorgrafiken. Das Programm ist in zwei Versionen erhältlich: Die Version Basichart für DM 178,- und die Einsteigerversion Basicalc für DM 79,-, die bis auf den Grafikteil identisch mit der Vollversion ist.

Entwicklungsbüro Dr. Ackermann, Kanalweg 2, 8048 Haimhausen, Tel. 08133/1053

Neuer Händler in Kiel

Die Firma Computer&Service bietet Atari-Kunden zwischen Hamburg und Flensburg kompetente Beratung mit zugehörigem Service durch eine qualifizierte Fachwerkstatt an. Ein eingespieltes Team von DTP- und EBV-Spezialisten bietet auch die Möglichkeit zum Belichten von Dokumenten auf professionellen Satzbelichtern.

Computer&Service Martin Reinke, Gutenbergstr. 2, 2300 Kiel 1, Tel. (0431) 589444

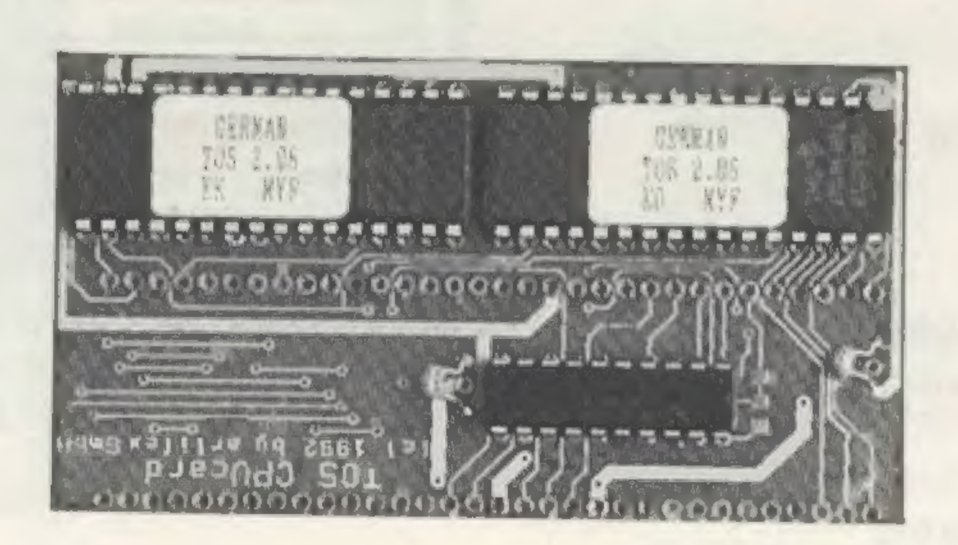
2,5"-Festplatte

Von der Firma Roskothen und Eckstein GbR aus Aachen stammt eine neue Einbaufestplatte für die 260, 520 und 1040 ST Modelle. Es steht jetzt eine 80-MByte-Einbauplatte zur Verfügung, die alle Merkmale der 40-MByte-Version aufweist. Natürlich steht auch eine externe Version mit Hostadapter sowie zum Anschluß an SCSI-Geräte zur Verfügung.

Roskothen & Eckstein GbR, Monheimsallee 85, 5100 Aachen, Tel. (0241) 2884-0

Jetzt lieferbar: Neue TOS Extension Cards

Die beiden bereits auf der CeBIT gezeigten neuen Varianten der 'TOS Extension Card' zur Nachrüstung von TOS 2.06 sind jetzt lieferbar. Die TOS Extension Card MEGA ist dabei nur für Modelle der Mega-ST-Reihe geeignet und wird – einfacher geht's kaum – in den Systembus eingesteckt. Eine echte Überraschung ist die TOS Extension Card CPU, die – ähnlich wie ein MS-DOS-Emulator oder ein Hardware-Beschleuniger – auf die CPU oder einen CPU-Sockel aufgesetzt wird. Diese Platine, die sich durch eine besonders flache und kompakte Bauform (siehe Foto) auszeichnet, setzt zwar eine gesockelte CPU oder einen auf die CPU aufgelöteten Sockel voraus, ermöglicht dann aber einen völlig problemlosen Einbau in nahezu alle Rechnermodelle. Selbst in kritischen Modellen des 1040ST findet die TOS Extension Card CPU problemlos Platz.



Für alle Rechner-Modelle, in denen es noch enger zugeht, sowie für Mega STs mit schon belegtem Systembus gibt es weiterhin die TOS Extension Card in der bekannten Bauform. Alle Varianten der TOS Extension Card sind zum Preis von je DM 198,- erhältlich und ermöglichen auch die Umschaltung zwischen TOS 2.06 und einer älteren TOS-Version.

Artifex Computer GmbH, Anton-Burger-Weg 147, 6000 Frankfurt 70, Telefon (069) 64688518, Fax (069) 64688618

Hilfe für Calamus

Die Calamus-Profis von Divis in Köln haben eine nützliche Bibliothek von Kennlinien und Rasterkonfigurationen für die Arbeit mit Calamus SL zusammengestellt. Bei den Kennlinien vom Typ CK1, CK3 und CK7 handelt es sich um eine Sammlung von insgesamt über 60 echten Beziérkurven, auf die aus Calamus direkt zugegriffen werden kann. Anwendung finden die Kurven bei Tonwert- oder Kontrastkorrekturen von Schwarz/Weiß- und Farbbildern, Erzeugung von Duplexbildern, Farbseparartionen usw.

Die Rasterkonfigurationen, die aus der Praxis stammen, liefern moiré-freie Rasterungen in den gebräuchlichsten Rasterweiten für Ein-, Zwei- und Vierfarbdruck. Die Diskette mit Dokumentation ist gegen eine Gebühr von DM 40,- erhältlich.

Divis, Georgsplatz 8, 5000 Köln, Tel. (0221) 249090

Atari feiert Richtfest

Daß Atari den Umzug in ein neues Gebäude in Schwalbach bei Frankfurt plant, ist seit geraumer Zeit bekannt. Nachdem alle bürokratischen Hindernisse aus dem Weg geräumt waren, gelang innerhalb von nur zehn Monaten die Fertigstellung des Rohbaus, so daß man Anfang April Richtfest feiern konnte. Nach der üblichen Zeremonie eines Richtfestes und einer kurzen Ansprache von Atari-Geschäftsführer Alwin Stumpf saßen Atari-Mitarbeiter und Presse-Vertreter in gemütlicher Runde in einem provisorisch hergerichteten Saal im Erdgeschoß des Rohbaus beisammen.

Schon im Sommer dieses Jahres wird Ataris neuer Firmensitz bezugsfertig sein; der Umzug von Raunheim nach Schwalbach ist für den frühen Herbst geplant. Zumindest in Bezug auf Büro- und Lagerfläche hat Atari damit die besten Voraussetzungen für ein erfolgreiches Weihnachtsgeschäft ...

Neues aus den U.S.A.

+++ Gute Stimmung nach Messe in Kanada +++ Keine Neuigkeiten zum Falcon +++ Neue Software aus den USA +++

Das Großereignis aus Sicht der Nordamerikanischen Atari-Szene fand im April in Toronto statt. Es handelte sich hierbei um die Atari Canadian Exposition (ACE '92), deren Ausrichter der ortsansässige Computerclub, die Toronto Atari Federation, war. Die Show fand von offizieller Seite sowohl von Atari Canada als auch von Atari USA eine sehr große Unterstützung. So nahm man bei Atari Canada das Ereignis zum Anlaß, am Vorabend der Show in Toronto ein Händler-Meeting abzuhalten, zu dem alle Atari-Händler des Landes eingeladen waren. Knapp 60 Händler folgten dann auch dem Aufruf und waren sowohl auf dem Meeting als auch der Show präsent.

Rückblickend kann man guten Gewissens sagen, daß die ACE '92 ein großer Erfolg war, sowohl für die Veranstalter, als auch für die Aussteller und in jedem Fall auch für die zahlreich erschienenen Besucher: Um die 3.000 Atari-Begeisterte hatten den Weg nach Toronto gefunden, um die Ausstellungshallen zu füllen und neue Produkte zu bestaunen. Dabei saß der Geldbeutel bei vielen Besuchern recht locker, so daß am Ende der Ausstellung einige der Aussteller mit wenig Gepäck und dafür gut gefüllten Geldbeuteln Toronto zufrieden verlassen konnten.

Still no details

Talentwettbewerbe in den Bereichen Musik und Grafik wurden ebenfalls abgehalten und sorgten durch ansprechende Preise für zusätzlichen Anreiz. Natürlich wurde auch wieder ein traditioneller Lynx-Wettbewerb veranstaltet, der besonders die Jüngeren unter den Besuchern anzog. Atari Canada hatte einen großen Messestand aufgebaut und zeigte die komplette Produktpalette. Den Falcon/030 suchte man am offiziellen Stand aber vergeblich. Wie schon auf der CeBIT durfte auch in Toronto nur ein erlauchter Kreis von Händlern und Entwicklern im Rahmen einer kleinen Konferenz die ersten Kontakte zu Ataris neuer Produktreihe schließen.

Die Öffentlichkeit mußte sich mit dem ST Book, Atari Unix und der Nordamerika-Premiere des MultiTOS begnügen. Atari USA war unter anderem durch Bob Brodie, Bill Rehbock und Gary Weiner, den neuen Verkaufsleiter von Sunnyvale, vertreten. Neben Ausblicken auf die Zukunft von Atari hatte man am Stand auch etwas auf Nostalgie gesetzt: In einem abgeteilten Bereich des Standes mit dem bezeichnenden Namen 'Atari Museum' konnte man die Atari-Klassiker, wie z.B. die Atari 2600 Spielkonsole, die robusten Atari 400&800 Modelle sowie das XE-Spielsystem begutachten.

Daß Atari dieses Jahr in den USA wieder größere Anstrengungen in Richtung des MIDI-Marktes unternimmt, konnte man ja bereits Anfang des Jahres auf der NAMM Show in Anaheim sehen. Dieser Trend wurde in Toronto weiter forgesetzt. Eine Reihe namhafter Anbieter des Musik- und MIDI-Sektors sorgte durch ihre Präsenz dafür, daß MIDI auch während der ACE '92 im Vordergrund stand. Firmen wie Korg, Fostex, Steinberg-Jones, Steve's Music, Kaysound, Saved by Technology, Musicware und PI Precision Imports führten dem interessierten Publikum geschäftig ihre Soft- und Hardware-Produkte vor.

Die Hardware-Spezialisten Gadgets by Small und FastTech ließen sich die Gelegenheit dieser Show natürlich auch nicht entgehen, ihre 68030-Erweiterungsboards SST und Turbo030 vorzuführen. Dave Small von Gadgets by Small ließ in seinem Seminar anklingen, daß er auch trotz des SST-Projektes den Mac-Emulatoren-Markt keineswegs vernachlässigen werde. Er machte in dieser Richtung ein paar Andeutungen, die ohne Frage auf einen möglichen Farb-Mac-Emulator hinweisen.

GEMulator

Darek Mihocka, bekannt durch den Bildschirmbeschleuniger Quick ST, führte in Toronto einen Emulator von ganz anderem Kaliber vor. Seine Hardware-Erweiterung mit dem Namen GEMulator erlaubt es, daß PC-Besitzer in Zukunft auch ST-Software auf ihren Geräten benutzen können. Mihocka erklärte, daß man mit Hilfe des GEMulators auf einer 80386er Maschine ST Software mit der Hälfte der Geschwindigkeit eines 8-MHz-STs fahren könnte. Sein Ziel sei es, durch weitere Verbesserungen einen solchen Geschwindigkeitsgewinn zu erzielen, daß man fast an Mega-STE-Werte heranreichen könnte.

Neue US-Software

Auch softwaremäßig hatten die nordamerikanischen Atari-Größen ein paar Neuigkeiten parat. So stellte JMG eine neue Version des Application-Managers HyperLink vor. Missionware führte im Rahmen eines Seminars das bereits Ende November angekündigte Flash II vor. CodeHead Technologies, US-Distributor namhafter deutscher Produkte (MegaPaint, Avant Vektor, TOS Extension Card ...) zeigte erstmalig Warp 9, den Nachfolger von Quick ST.

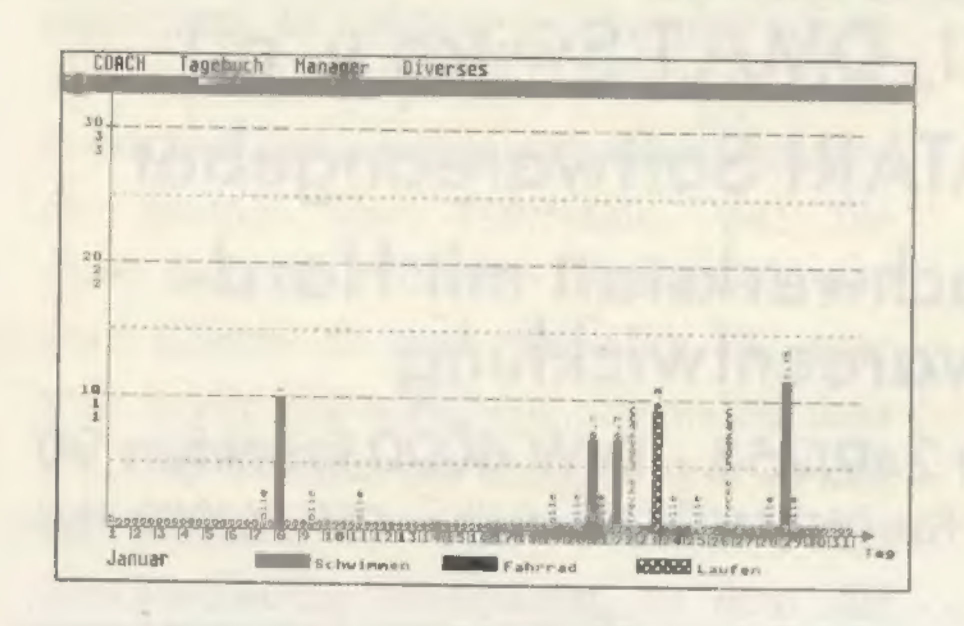
Im großen und ganzen gab es fast nur zufriedene Gesichter auf dem Ausstellungsgelände. Betrachtet man dieses Ereignis im Zusammenhang mit den anderen kleineren Atari-Messen und Shows, die Ende 1991 in Nordamerika abgehalten wurden, so scheint in den USA ein leichter Aufwärtstrend erkennbar. Wenn es Atari also in Kürze wirklich gelingen sollte, die neue Produktgeneration auf und über den Ladentisch zu bringen, dann stehen die Zeichen für Atari wirklich nicht schlecht, wieder auf dem amerikanischen Computermarkt Fuß fassen zu können. mts

PUBLIC DOMAIN
Neuerscheinungen

Atari Journal

Disk J264

Coach 1.0: Das Trainingstagebuch Coach soll die Aufzeichnungen Ihrer täglichen Trainingseinheiten sowie der bestrittenen Wettkämpfe erleichtern und Ihnen mittels



Tabellen und Grafiken einen Überblick über den Trainingsstand geben. (S)

Galactic Empires 1.02: Als junger Herrscher ist es Ihre Aufgabe, die Regentschaft über das Imperium zu erlangen. Hierzu können Sie mit Ihrer Sternflotte fremde Planetensysteme anfliegen und diese erobern. Damit das ganze nicht zu langweilig wird, versuchen bis zu fünf Mitspieler, Ihnen die eroberten Planten wieder abzujagen. (s/w)

SUDIWO: Das Spiel Suche-die-Worte ist eher als ein Zeitvertreib für zwischendurch anzusehen. Ziel ist es, aus einem Haufen von Buchstaben sinnvolle Worte herauszufinden. SUDIWO kann als Programm gestartet und auch als Accessory auf ST, STE und TT installiert werden.

Disk J265

Midiplayer: Dieses Programm benutzt Samples, die mit dem Sampler Wizzard STE von Galactic erstellt wurden. Da der Midiplayer zum Abspielen der Samples die DMA-Sound-Fähigkeiten benutzt, ist er folglich nur auf STEs und TTs lauffähig. Im Gegensatz zur MIDI-Funktion im Sample Wizzard STE können Samples nur monophon gespielt werden. (STE, TT)

Disk J266

MaskGen: Ein einfacher Maskengenerator für GFA-Basic. Nach entsprechenden Eingaben wird ein Teilprogramm für GFA-Basic 3.0 erstellt. Dabei handelt es sich um die Verwaltung der Fenster und um Masken, die in den Fenstern dargestellt werden. Voraussetzung für den Einsatz ist ein GFA-Basic Interpreter der Version 3.x. (s/w)

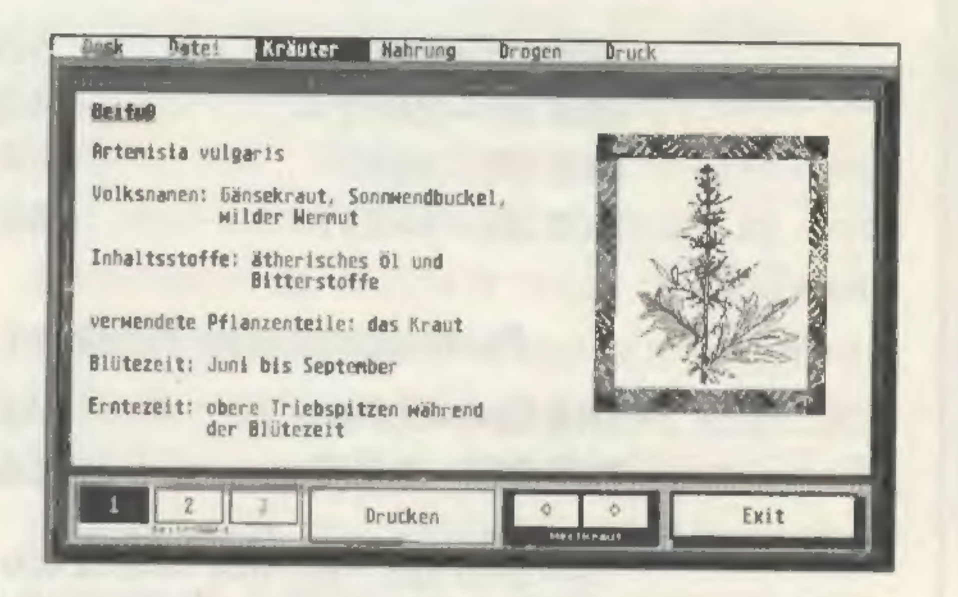
GFA-Menu-Deluxe: Eine Oberfläche zur einfachen Steuerung des Compilers und Interpreters von GFA-Basic Version 3.x. Es handelt sich hierbei um eine Weiterentwicklung der einfachen Shell, die sich im Lieferumfang von GFA-Basic befindet.

Disk J267

Bankier 1.60: Ein umfangreiches Programmpaket für Bankkaufleute, Betriebswirte und alle Personen mit Interesse an Wirtschaftsfragen. Durch ein sehr einfaches Konzept können Sie sich Kenntnisse über das Finanz- und Bankwesen sowie über allgemeine wirtschaftliche Zusammenhänge aneignen. Hierzu stehen Ihnen 13 Themen und 5 Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. Sie können sich wahlweise die Fragen über den Monitor anzeigen oder auf den Drucker ausgeben lassen. Bankier bietet Ihnen neben den Multiple-Choice-Fragen auch freie Fragen und Reihenfolge-Fragen an, wobei Sie bei letzterem Typ beispielsweise den Ablauf eines Arbeitsganges in der korrekten Reihenfolge eingeben müssen.

Disk J268

Heilen 3.20: Mit Hilfe dieser Heilkräuter-Datenbank wird es Ihnen ermöglicht, bei den verschiedensten Beschwerden rasch ein wirksames Gegenmittel aus dem



Garten der Natur zu finden. Vielerlei Krankheiten und Beschwerden können auch unter Umgehung von Tabletten und starken pharmazeutischen Mitteln Linderung oder Heilung erfahren, wobei dieser sanfte Weg in den allermeisten Fällen ohne unerwünschte Nebenwirkungen sein Ziel erreicht. (s/w, 1 MB, S)

HNZ-B 1.09: HNZ-B ermöglicht die Hauptnutzungszeitberechnung von allen Untergruppen des Fertigungsverfahrens Trennen/Bohren für maschinelles Arbeiten mit automatischem Vorschub. Alle Mittelwerte, Konstanten und Werkstoffe wurden aus dem Tabellenbuch Metall übernommen.

Disk J269

Laser Design pro 1.0: Das Grafikprogramm Laser Design ist der Nachfolger des vom gleichen Autor stammenden Programmes Power Paint pro. Zu den wichtigsten Funktionen zählen neben den obligatorischen Zeichenfunktionen unter anderem eine kleine Diashow mit bis zu 14 Überblendeffekten, Speichern eines Blockes als GFA-Basic-Listing, umfangreiche Blockoperationen, die Verwendung von GEM- und Signum-Fonts sowie eine Lupenfunktion. Schließlich werden noch 9-, 24-, Tintenstrahl- und Laserdrucker unterstützt. (S)

Disk J270

GEM-View 1.1i: GEM-View lädt und stellt Bilder der unterschiedlichsten Grafikformate auf dem ST und TT in jeder beliebigen Auflösung und jeder virtuellen Bildschirmgröße dar. GEM-View ist dabei so konzipiert, daß es sowohl als Accessory, als auch als eigenständiges Programm lauffähig ist. Ist die aktuelle Auflösung des Rechners nicht in der Lage, die komplette Anzahl der



Farben auf dem Bildschirm darzustellen, so wird das Bild mit Hilfe von Graurastern auf eine monochrome Auflösung umgerechnet oder es wird die Farbpalette auf die verfügbare Zahl von Farben für eine Farbauflösung heruntergerechnet. (S)

Bäckerlädle: Eine einfache Handelssimulation für ein bis vier Spieler. Sie sind beschäftigt mit dem Einkauf von Rohstoffen zur Herstellung von Backwaren und müssen diese nachher möglichst gewinnbringend auf dem Markt plazieren. (s/w)

Disk J271

MenuMaker 2.2: Aus England stammt dieses Programm zum einfachen Erstellen von GEM-Menüs für GFA-Basic-Programmierer.

MultiLang 2.00: Mit diesem Accessory können Sie eine Art Online-Wörterbuch zum Übersetzen von englischen Wörtern ins Deutsche oder umgekehrt installieren. Ein über 300 KByte großes Wörterbuch, das Sie beliebig erweitern können, ist im Lieferumfang enthalten. (S)

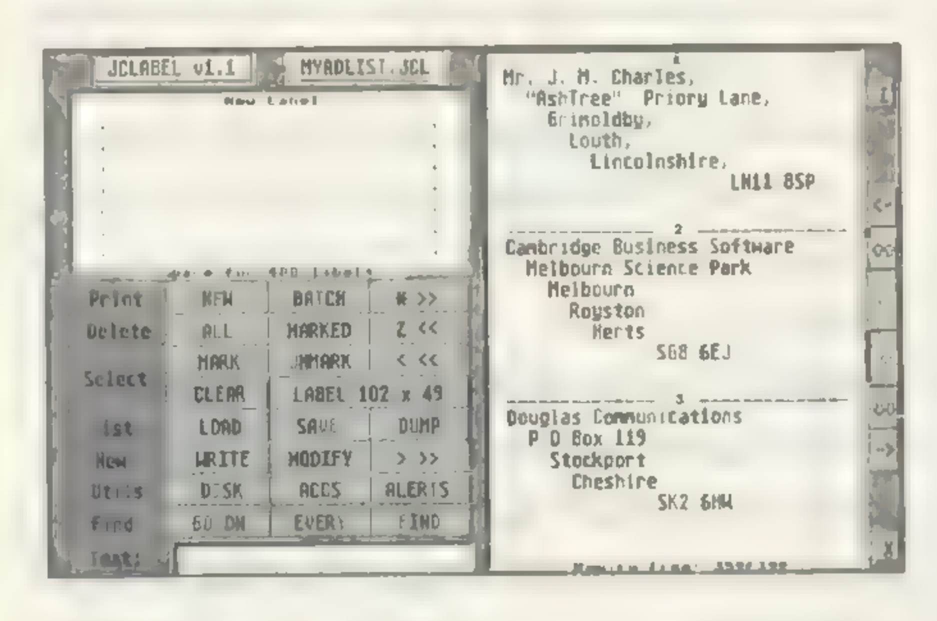
DOOTOICN: Das Recource Construction Set von DRI enthält leider keinen Icon-Editor, erlaubt aber das Hinzuladen von Dateien mit den Image-Daten (Extender: ICN). Das Programm DOOTOICN wurde geschrieben, um aus einem Bild im Screen- bzw. Doodle-Format einen beliebigen Block auszuschneiden. Dieser kann anschließend mit dem RCS weiterverarbeitet werden. (s/w)

DialogLib: Eine Library für Omikron.Basic zum Arbeiten mit Dialog-Boxen. Die DialogLib funktioniert nur zusammen mit der GEMLib oder der EasyGEMLib.

Disk J272

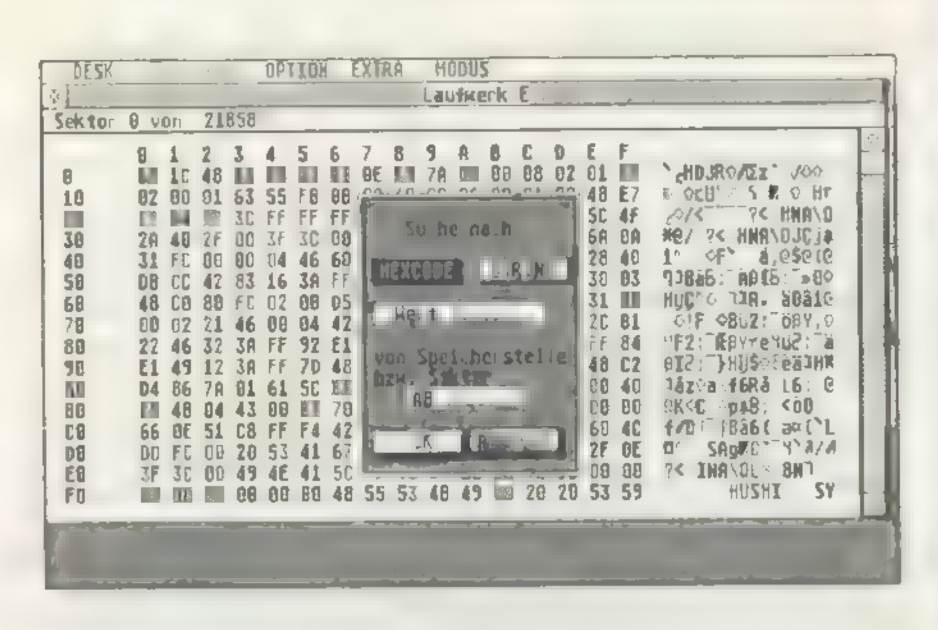
Alice 1.3: Another Litte C Editor ist ein einfacher GEM-orientierter Editor für ASCII-Dateien, der ein gleichzeitiges Bearbeiten von vier Texten erlaubt. Über die Blockoperationen können nochmals weitere zehn Textpuffer angesprochen werden. Durch die saubere GEM-Programmierung läuft Alice auf sehr vielen Konfigurationen und auch auf Farbsystemen.

JC Label 1.1d: Ein einfaches Programm zum Erstellen von Adreßetiketten, das auch



unter Farbe läuft. Über eine Adreßdatei können die wichtigsten Adressen dauerhaft gesichert und bei Programmstart automatisch eingeladen werden.

Monitor: Monitor informiert über die aktuelle Systemkonfiguration, hat eine Funktion zum Testen des Speichers sowie einen Disketten-, Datei- und Speichermonitor.



PzBdBz 1.6c: Ein Programm zum Bestimmen der Bestzeiten im sportlichen Bereich. Es können Zeiten für maximal 199 Personen verwaltet werden. Weiterhin stehen maximal fünf verschiedene Disziplinen und pro Disziplin sechs verschiedene Distanzen zur Verfügung. Die Zeiten können chronologisch geordnet, über eine Punktetabelle verglichen oder aber zu Meldezeiten (für Wettkämpfe) weiterverarbeitet werden. (1 MByte, S)

Updates

AE-Menu 15.04.1992 (J178): Die Oberfläche von AE-Menu wurde vollständig neu programmiert und mit Dialogboxen versehen, die in Fenstern ausgegeben werden, so daß AE-Menu auch auf Multitasking-Systemen lauffähig wird. (S)

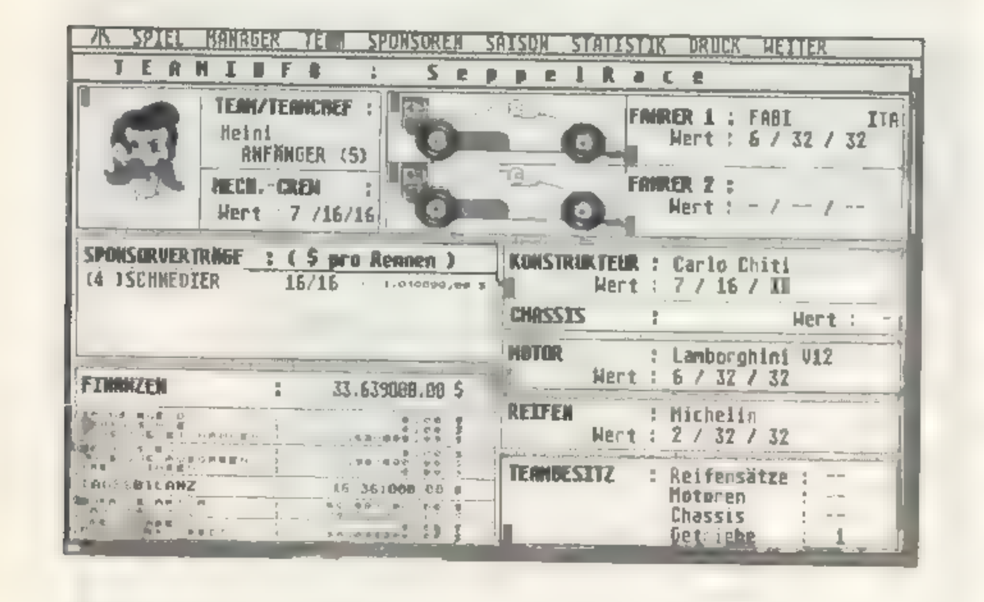
BTCC 1.4 (J121): Der Bit-To-Colour-Converter dient zur Umwandlung von IMG-Bildern in Graustufen-Bilder und wurde in der neusten Version weiter optimiert. Neu hinzu kam das SHI-Bildformat sowie eine neue Laderoutine für IMG-Bilder. (1 MB, S)

Chronos 1.24 (J224): Es erfolgten kleinere Fehlerkorrekturen, so daß nun auch der Umgang mit Accessory-Fenstern korrekt erfolgt. Weiterhin wurde eine Anpassung an HP-Drucker vorgenommen. (S)

DiaSlide 3.0 (J249): Erweitert wurde DiaSlide um sechs weitere Überblendeffekte sowie um weitere Bildformate. Die wichtige Funktion 'Drehbuch speichern' wurde in vielen Punkten optimiert; leider können die alten Drehbücher nicht mehr geladen werden.

EdiTeX 1.2 (J234): Die aktuelle Version des Editors wurde vollständig neu programmiert und enthält ein umfangreiches Handbuch, das natürlich mit TeX erstellt wurde.

Formel 1 ST 1.20 (J172): Die Formel-1-Simulation enthält aktualisierte Daten für die neue Saison 1992 und wurde in vielen weiteren Punkten verbessert. (s/w, 1 MByte, S)



Laborant ST/TT Plus 1.23 (J25): Zahlreiche Neuerungen hat auch das umfangreiche Chemie-Paket Laborant erfahren, das auf dem TT sowie mit zahlreichen Grafikkarten lauffähig ist. Die Änderungen im Einzelnen: Molmassen- und Gleichungs-Scanner, Drucken und Speichern aus allen Multi-Dialogen, neue PSE-Gruppeninfo, Importieren von Meßwerten. Außerdem wurde ein Fehler in der Meßwert-Speicherroutine entfernt. (1 MByte)

Totokat 1.2 (J107): Ab der Version 1.2 lassen sich alle Gewinnscheine auch über die Tastatur ausfüllen. Das paarweise Auftreten und Nichterscheinen von Gewinnzahlen wird statistisch erfaßt und kann in verschiedenen Diagrammen dargestellt werden. Eine Hardcopy kann nun in drei Größen auf einen Drucker ausgegeben werden. (S)

Trans ST 64 0.4 (J98): Mit der aktuellen Version lassen sich nun auch alle Programme des C-64 auf den ST übertragen und mit einem geeigneten Emulator auch starten. Es können sowohl Programme in Basic als auch in Assembler übertragen werden. Weiterhin lassen sich nun auch Programmlistings, die voher auf Diskette als SEQ-Files 'ausgedruckt' wurden, als Text übertragen und danach mit den Basic-Interpretern von Omikron und GFA laden. (s/w)

Uni-Lex 1.30 (J261): Gegenüber der Version 1.29 wurden nur kosmetische Korrekturen vorgenommen. (S)

Video-Archiv-Box 2.2 (J217): In der neuen Version ist ein komfortableres Editieren von Daten möglich.

VOK 32 ST 3.24 (J116): Der universelle Vokabeltrainer wurde wieder in einigen Punkten optimiert.

ST Vision

Disk V478

Z80 Cross Assembler 1.50: Die limitierte Shareware-Version eines Z-80 Macro-Cross-Assemblers für den ST. Der Sourcecode mit allen Assemblerbefehlen und Z-80 Mnemonics wird zusammen mit einem Demoprogramm zum Verknüpfen von Dateien mitgeliefert. (S)

Quartet Player 3: Ein Programm zum Abspielen von Musik- und Sound-Dateien im SET-Format. Parallel zur Musik kann man auch selbstdefinierte Textdateien auf dem Bildschirm darstellen lassen.

Paula 1.5: Ein kleiner Amiga-MOD-File-Player für Atari STEs und TTs, die über DMA-Sound verfügen. Ein sinnvoller Betrieb mit anständiger Tonqualität im Hintergrund ist natürlich den schnelleren Maschinen vorbehalten. Paula bietet 50 kHz-Support und ist in der Lage, Noisetracker-Befehle korrekt umzusetzen. (STE/TT)

ZeST Keno: Eine kleine Zahlenspielerei von David Becker, die sich mit dem amerikanischen Glücksspiel Keno, einer Art Mischung aus Lotto und Roulette, befaßt. Zu Beginn eines Spieles legt man die Zahlen



zwischen 1 und 80 fest, auf die man sein Geld setzen möchte. Danach gibt man an, wieviel Spielreihen der Computer durchführen soll. Die Zahlen werden anschließend in Sekundenschnelle ermittelt. ZeST Keno erstellt dann Auswertungen und Statistiken, die man sich auf Wunsch anzeigen lassen kann. (s/w)

Ontime 1.4: Dieses kleine Accessory von Thomas A. Savino dient zum Einstellen und Darstellen der Systemzeit und des Systemdatums. Die Anzeige eines kompletten Kalendermonats ist ebenfalls möglich. Wem die Standarddarstellung der Uhr nicht gefällt, der kann das Accessory mit einem anderen Hintergrundmuster versehen. (S)

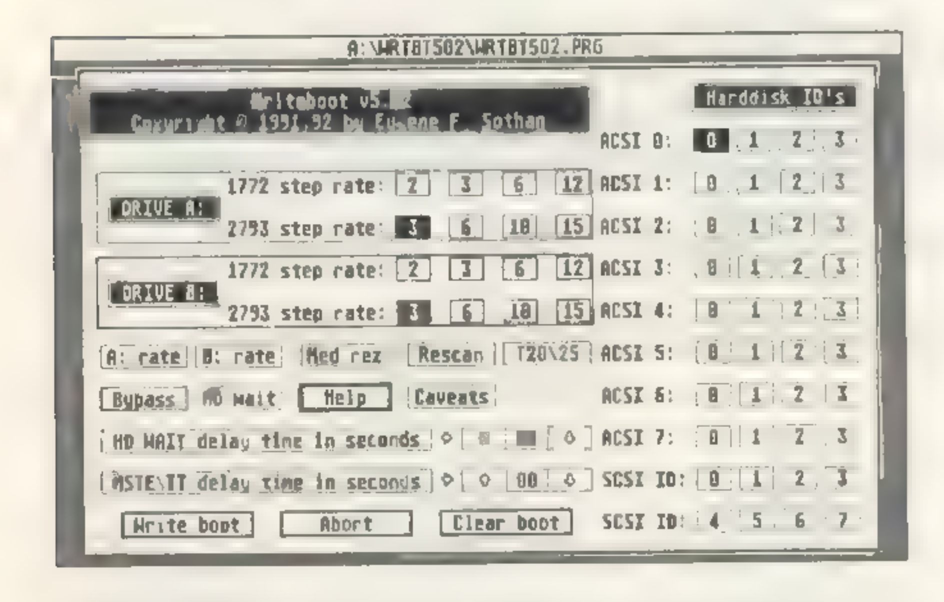
Jumble 2: Ein Programm von Robert Quezada, bei dem man ein maximal sechs Buchstaben langes Wort eingibt und der Computer dann aus den vorhandenen Buchstaben alle möglichen neuen Wortkombinationen erstellt und auf dem Bildschirm darstellt.

Computer-Yatzhee: Eine weitere Umsetzung des bekannten Knobelspieles mit den fünf Würfeln. Das Programm wurde in GFA-Basic geschrieben. Computer-Yatzhee ist für 1 bis 4 Spieler ausgelegt – achten Sie aber gut auf Ihre Mitstreiter, denn der

Computer läßt sich relativ einfach zum Mogeln überreden (f).

Disk V479

WriteBoot 5.02: Ein kleines Utility zum Anlegen eines ausführbaren Bootsektors auf Disketten. Dabei kann sowohl die Steprate des Laufwerks als auch die gewünschte Auflösung konfiguriert werden. Zusätz-



lich kann man noch festlegen, ob der Autoboot-Prozeß der Festplatte umgangen werden soll, oder ob eine kleine Verzögerung zum Hochfahren der Festplatte gewährt werden soll. WriteBoot unterstützt auch HD-Laufwerke. (s/w)

MonoGiffer: Hierbei handelt es sich um ein weiteres Utility zum Betrachten von GIF-Bilddateien in der hohen ST-Auflösung. MonoGiffer macht sich eine Vielzahl von Dithering-Methoden, wie z.B. die von Floyd-Steinberg, bei der Darstellung der Bilder zunutze. Das Programm kann vom Desktop aus gestartet oder in eine Shell eingebunden werden. (s/w)

Cataloger 1.2: Ein mit STOS erstelltes Anwendungsprogramm, das die Katalogisierung von Degas- und Neochrome-Bildern ermöglicht. Jede Katalogseite beinhaltet die verkleinerte Darstellung von maximal 64 Bildern. Dabei werden auch die Farbpaletten der einzelnen Bilder mit im Katalog abgespeichert. (f)

Display 2.24: The Revenge Document Display System ist ein Programm zum Laden, Darstellen und Ausdrucken von Textdateien. Display zeichnet sich durch extrem schnelle Scrollroutinen und durch eine umfangreiche Suchfunktion aus, die das Auffinden von Sonderzeichen, Worten und Sätzen ermöglicht. (s/w)

Alpha: Alpha ist die Lösung für alle diejenigen, die ihrem neugeborenen Baby, dem neuen Haustier oder wem oder was auch immer, einen neuen Namen geben wollen und denen auf Anhieb kein geeigneter dabei einfällt. Alpha erstellt nach Vorgabe bestimmter Buchstabenwünsche eine komplette Liste mit (englischen) Namensvorschlägen. (s/w)

Penguin: Ein grafisch und in puncto Sound hochwertiges Shareware-Spiel aus England. Zweck des Spieles ist es, durch Bewegen von Pfeilen, Brückenteilen und anderen Objekten den Weg für eine Horde herumlaufender Pinguine zu ebnen, so daß diese sicher an den jeweiligen Ausgang des aktuellen Levels gelangen können. Bis zu 80 Levels gilt es zu überwinden. Somit ist für ausreichenden Spielspaß gesorgt. (f, S)

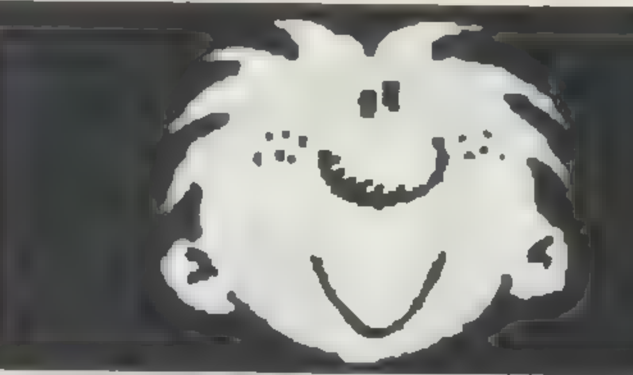
Disk V480

Cal – Calender Program V6.2: Neue Version des Kalenderprogrammes mit eingebautem Terminplaner von Bill Aycock (Disk V434), bei dem man besondere Ereignisse auf einen Tag des Jahres per Datum, per Position des Tages innerhalb eines Monats oder im Rahmen eines immer wiederkehrenden Zyklus, festlegen kann. Auf weitere Anregungen der Anwender hin wurden noch ein paar kleine Schönheitskorrekturen und Programmverbesserungen vorgenommen.

CalShow: Ein voll in GEM eingebundenes Zusatzprogramm, das die in Cal abgespeicherten Ereignisse ausliest und aussagekräftige Wochenübersichten für die vorgegebenen Zeiträume erstellt.

K-Text 1.70: Neue Version des Editors von Dan Panke (Disk V456). Neben den üblichen Fähigkeiten, eine normale ASCII-Datei anzuzeigen und zu verändern, kann man mit K-Text auch Dateien verarbeiten, die über VT52-Befehle verfügen. Außerdem kann man sich damit Bilder im Tiny- oder Degasformat anzeigen lassen oder XBIOS 32 Musikdateien abspielen lassen. In der neuen Version wurden hauptsächlich die Routinen zum Anzeigen der Bilder für alle Bildschirmauflösungen integriert und optimiert.

3D Object Colorizer 2.0: Eine neue Version des Zusatzprogrammes zum Cyber-Studio-Paket von Disk V458, mit dem man CAD 3-D Objekte seinen Wünschen gemäß einfärben kann. J. Stanford hat ein paar kleinere Fehler bereinigt und erste Anregungen von Benutzern verarbeitet, so daß das Programm jetzt in allen ST- und TT-Auflösungen problemlos läuft. (f, S, 1MB)



ST Computer

Disk S517

Shocker: In Anlehnung an OXYD entstand ein weiteres Spiel mit einer Murmel, die durch ein Labyrinth gesteuert werden muß. Ab Level 11 sind Codewörter nötig, die beim Autor erhältlich sind. (s/w, 1 MB)

Disk S518

Laser Design Pro: Ein Grafik- und Design-Programm mit sehr vielen und leistungsfähigen Funktionen. (s/w, 1 MByte, S)

Disk S519

Midgard: Ein Fantasy-Rollenspiel, das mit HASCS erstellt wurde. (s/w)
Sumkuvit II: Ein weiteres Abenteuerspiel. (1 MByte)

Disk S520

Uni-Ed: Ein universeller Editor mit einigen interessanten Features, wie zum Beispiel WYSIWYG-Darstellung, Rechenfunktionen im Text, Grafikeinbindung und Floskelerzeugung. (s/w)

Disk S521

8/16 MHz: Automatisches Setzen der Taktfrequenz auf 16 MHz für Mega STE.
Barcode: Zum Erzeugen und Ausdrucken von Barcodes. (S)
CPX: Neue CPX-Module für XControl: Cookie, ConvNVDI, FileInfo und System.
Fix GDOS: Beseitigt das Problem mit unerlaubten VDI-Aufrufen.
Mem-Show: Zeigt ständig den freien RAM-Speicher des Rechners an.
Opaque Icons: Weitere Icons für Opaque.
BaSchon: Ein Bildschirmschoner für Anwender von AT- und PC-Speed. (s/w)

Disk S522

Rubmagic: Ein Strategiespiel mit Elementen von Mühle und Dame. (s/w)
Zauberer: Der zweite Teil des HASCS-Rollenspiels Midgard von Diskette S519. (s/w)

Disk S523

Bilanzen 3.51: Eine Tabellenkalkulation für Berechnungen im privaten Bereich.
UpToDate: Zur Weiterverarbeitung der Daten des im Portfolio integrierten Terminplaners. (s/w)
Video 1.2: Ein speziell zur Verwaltung von Videocassetten erstelltes Programm. (s/w)



Demos

Kaufen Sie nie wieder die Katze im Sack!

Mit unserer umfangreichen Sammlung von Demoversionen kommerzieller Programme haben Sie die Chance, viele Programme vor einem eventuellen Kauf ausführlich zu Hause zu testen. Zum Preis einer PD-Diskette können Sie die unten aufgeführten und über 80 weitere Demoversionen direkt bei uns bestellen; alles weitere erfahren Sie auf der letzten Seite dieser Ausgabe.

Bitte beachten Sie: Die angebotenen Disketten enthalten nur in der Funktion eingeschränkte Demoversionen der Originalprogramme. Das vollwertige Original erhalten Sie bei dem jeweils angegebenen Hersteller oder im Fachhandel.

- • De80 **Lex-Star V 3.0** – Anwaltssoftware (Software Rohleff GbR)
- De118 **ST-Fakt** – Fakturierungsprogramm (GMa-Soft)
- De119 **ST-Fibu** – Buchführung (GMa-Soft)
- De120 **Einkommensteuer 1991** – Einkommensteuerberechnung (Uwe Olufs)
- De121 **PCB-Layout** – Platinenlayout (Thomas Praefcke)
- De122 **MegaPlot** – Grafische Datenauswertung (Dr. R. Pape)
- De123 **ST-Giro** – Zahlungsverkehr (GMa-Soft)
- • De124 **Harofakt 8.9** – Software f. Handwerksbetriebe (Harosoft)
- De125 **Mathe STar** – Mathematik-Software (Heim Verlag)
- De126/127 **Skyplot Plus 4** – Astronomiepaket (Heim Verlag)
- De128 **Convector Zwei** – Autotracer mit Bezierkurven (SHIFT)
- De129 **Charly Image 1.0** – Bildverarbeitung (Wilhelm Mikroelektronik)
- • De130 **Pure Pascal** – Programmiersprache (ASH)
- • De131 **Mail Service ST/TT 1.60.7** – Mailing-Software (DarkSoft Systems)

papyrus

Um mit einer neuen Textverarbeitung heutzutage noch irgendeinen User hinter dem Monitor hervorlocken zu können, muß man sich als Software-Hersteller schon einiges einfallen lassen. Und genau das haben die Programmierer bei R.O.M. Software getan: Das Ergebnis heißt papyrus und versteht sich als eine in jeder Hinsicht freundliche Textverarbeitung.

'Freundlich' bedeutet in diesem Zusammenhang vor allem natürlich benutzerfreundlich: Bei papyrus wurde großer Wert darauf gelegt, Funktionen nicht nur bereitzustellen, sondern deren Benutzung auch so einfach wie möglich zu gestalten, um den Anwender nicht mehr mit der technischen Seite des Computers zu belasten, als dies unbedingt nötig ist. Das Resultat ist ein Programm, das in vielen Details sehr durchdacht wirkt.

Oberflächlich betrachtet

Papyrus ist ein GEM-Programm par excellance. Selbstverständlich bedient es sich herkömmlicher GEM-Menüs, wobei für die meisten Funktionen auch entsprechende Tastenkombinationen existieren, die voll den Standards entsprechen. Darüber hinaus sind sämtliche Dialogboxen in papyrus als Fenster realisiert und damit nicht modal, d.h. sie können dauerhaft auf dem Bildschirm liegen bleiben und außerdem noch beliebig verschoben werden. Praktisch ist dies nicht nur, um häufig benötigte Einstellungen (wie etwa die Auswahl der Schriftart) ständig in 'Klickweite' zu haben, sondern auch im Hinblick auf MultiTOS, wo die klassischen Dialogboxen nur störend wirken (und außerdem beliebig viele Fenster verwaltet werden können).

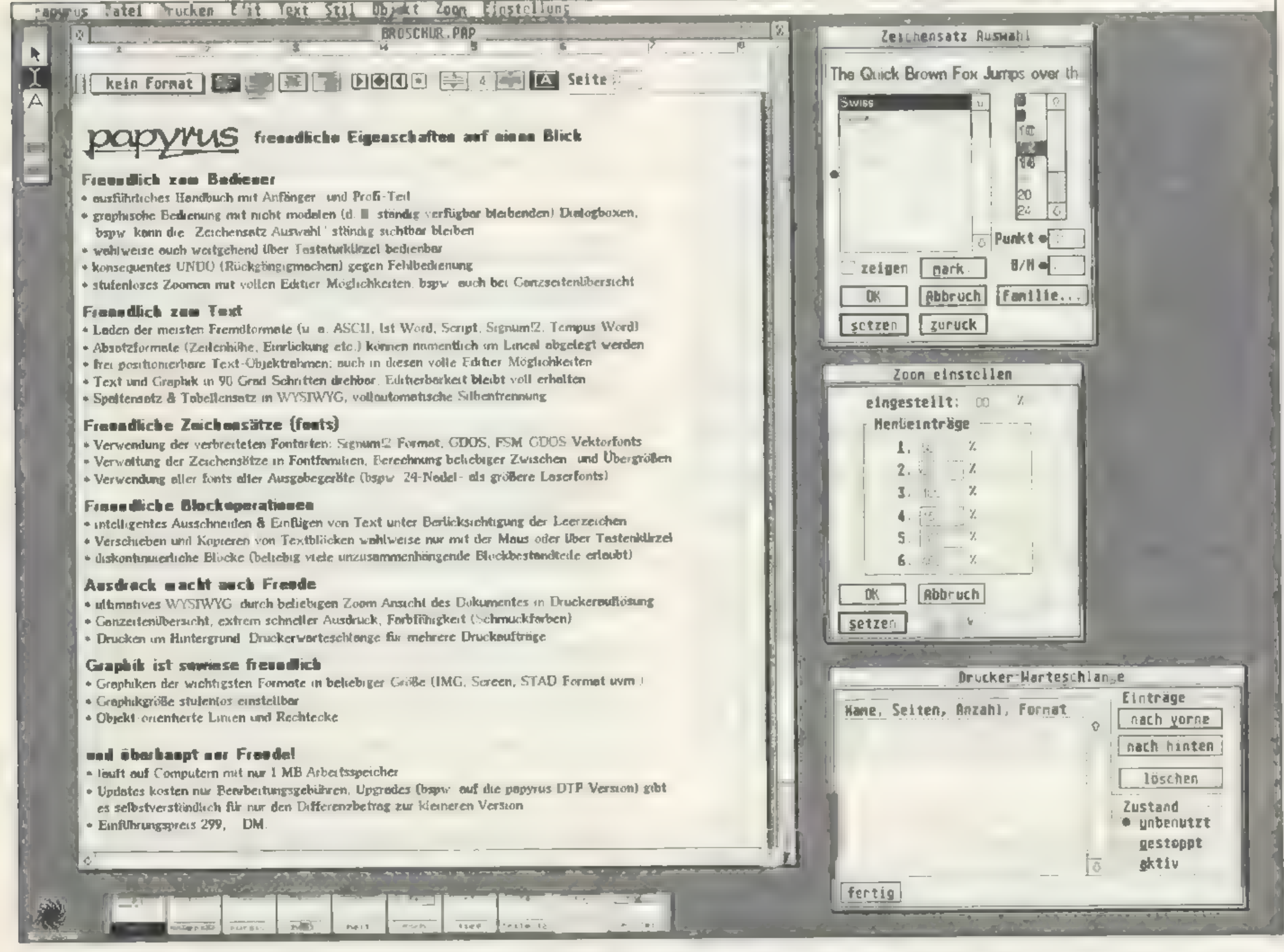


Abb. 1: Neben den Dokumentenfenstern stellt papyrus auf Wunsch auch dauerhaft die Dialogboxen dar.

Zur Benutzerfreundlichkeit von papyrus gehört auch ein konsequentes Undo, das nicht nur Texteingaben sondern beispielsweise auch Layout-Änderungen rückgängig machen kann. Auch ein 'Undo-Undo' ist vorgesehen, also das erneute Durchführen einer gerade 'stornierten' Aktion.

DTP-Features

Daß papyrus im Grenzbereich zwischen Textverarbeitung und DTP anzusiedeln ist, belegt die Tatsache, daß das Programm DTP-like mit Rahmen arbeitet, die frei plaziert werden können. Ein besonderes Schmankerl dabei ist ein Bildanker, der Rasterrahmen und Bilder auf Wunsch an ein Stück Text koppelt und den Rahmen beim Wandern des Textes mitbewegt. Wie sinnvoll dieser Mechanismus ist, kann man wohl erst beurteilen, wenn man einmal ohne Bildanker ein Handbuch oder einen ähnlichen, mit Bildern versehenen Text geschrieben hat.

Während auf diese Weise Bilder, Rasterflächen (mit beliebigen Füllmustern) und auch Textrahmen plaziert und skaliert werden können, muß man sich beim Schreiben des Fließtextes gar nicht um Rahmen kümmern: Nach Definition des Seitenlayouts – dazu gleich mehr – kann man einfach drauflosschreiben. Erst dann, wenn man Bilder mit den entsprechenden Bildunterschriften oder einfach nur Rasterflächen benötigt, greift man auf die entsprechenden Rahmentypen zurück. Zum Aufziehen von Text- und Rasterrahmen dient ein kleines Funktionspanel, während für die Verwaltung von Bildern – neben der direkten Möglichkeit zum Laden – ein weitaus mächtigeres Werkzeug bereitsteht: die Bildauswahl-Liste. Hierbei handelt es sich um ein zum jeweiligen Dokument gehörendes Fenster, in das Bilder in den gängigen Formaten (GEM-Image, PAC, PI3 etc.) importiert werden können. Genau wie ein normales Dokumentfenster kann die Bildauswahl in beliebigen Zoom-Stufen betrachtet werden. Beliebige Ausschnitte

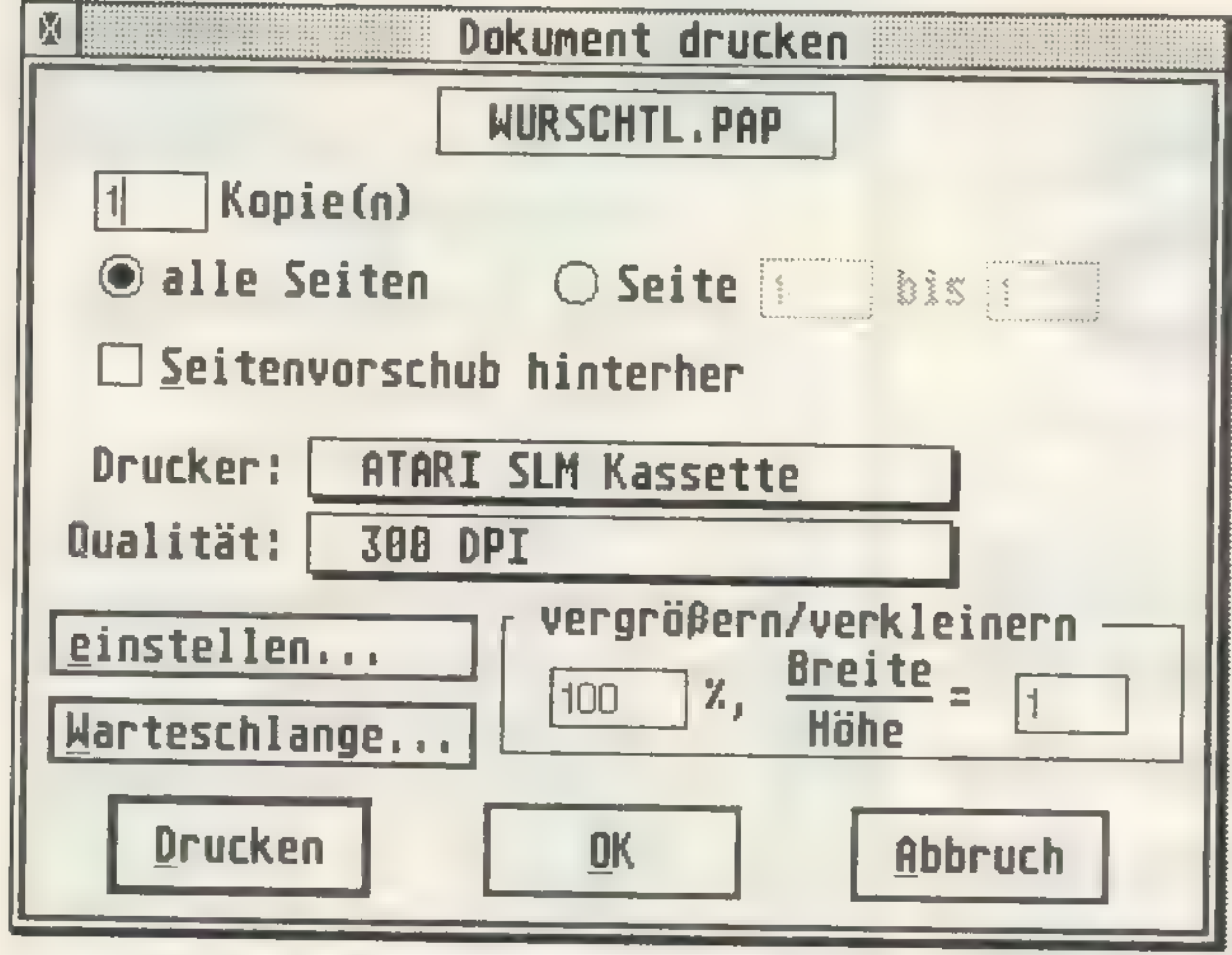


Abb. 2:

Der Ausdruck in papyrus ist flexibel, aber dennoch leicht zu konfigurieren.

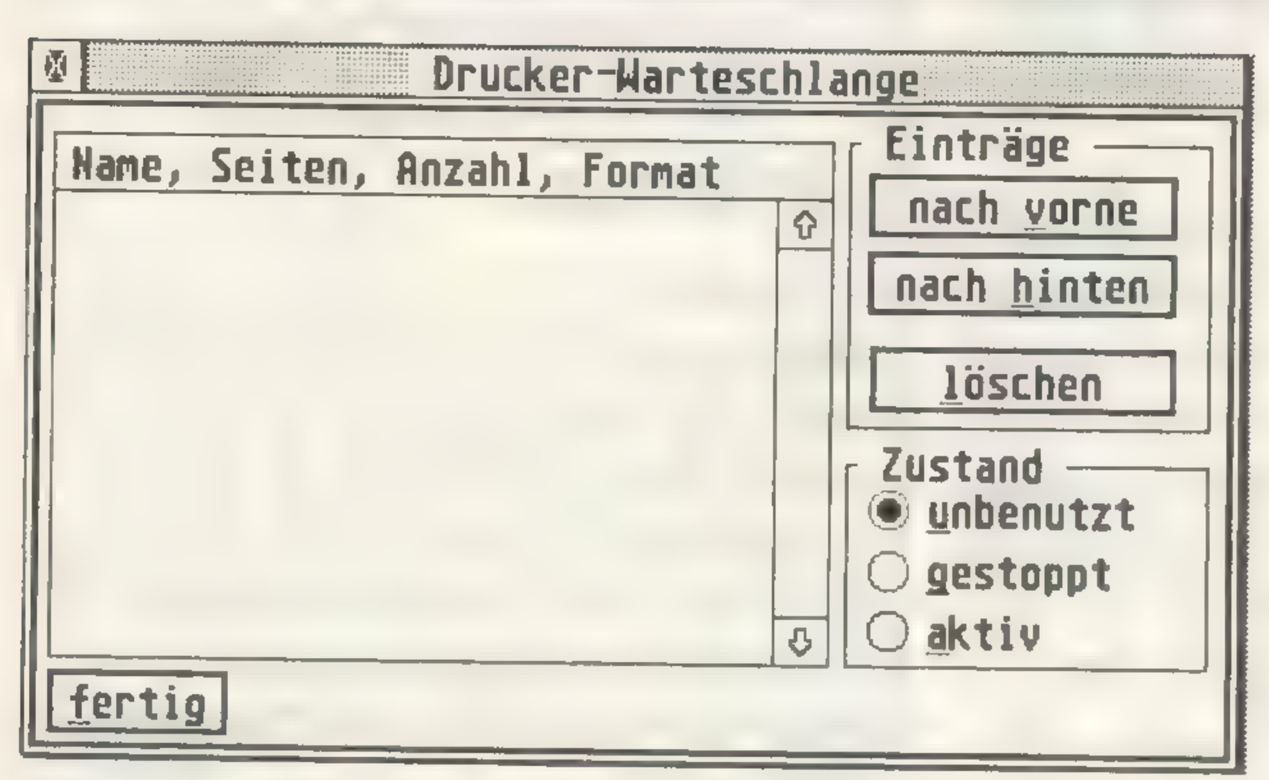


Abb. 3:

Eine integrierte Drucker-Warteschlange macht gerade bei Nadeldruckern das Leben angenehmer.

oder auch komplette Bilder können dann markiert und in das eigentliche Dokument übernommen werden. Dieses Verfahren bietet gleich mehrere Vorteile: Zunächst einmal kann ein Bild geladen und in seiner vollen Größe bewundert werden, ohne daß eine (später sinnvolle) Anpassung an die Druckerauflösung erfolgt. Darüberhinaus lassen sich in der Bildauswahl Bilder ablegen, aus denen immer wieder einzelne Komponenten (wie beispielsweise Symbole zur Illustration eines Textes) benötigt werden. Durch die objektorientierte Bedienung in papyrus ist die Handhabung der Bildauswahl ausgesprochen intuitiv: Man markiere einen Ausschnitt und verschiebe ihn einfach ins Dokument-Fenster – fertig.

Ein einmal ins Dokument eingefügtes Bild läßt sich mühelos verschieben oder manuell skalieren. Auf Doppelklick oder über die Menü-Funktion 'Bild-Größe' erscheint eine Dialogbox, die das Skalieren mit beliebigen Faktoren relativ zur Drucker- oder Bildschirmauflösung erlaubt. Selbstverständlich ist auch das Löschen eines Bildes intuitiv gelöst: Der gezielte Wurf ins Schwarze Loch (Papierkorb) genügt. Lediglich die Funktionen des Menüs 'Edit' (also Kopieren, Ausschneiden etc.) lassen sich nicht auf Bilder und Rahmen anwenden, wie es die Intuition nahelegt.

Seitenlayout

Zur oben angesprochenen Definition des Seitenlayouts bietet papyrus alles, was das Herz begehrt (Abb. 6): Besonders erwähnenswert erscheinen uns hier die Möglichkeiten zum mehrspaltigen Satz mit bis zu acht Spalten, deren Breite und Position das Programm aus Papiergröße, Rändern, Spaltenabstand und Spaltenanzahl selbst berechnet. Auch die Verwaltung der Papierformate ist als gelungen zu bezeichnen: Hier lassen sich beliebige Formate definieren und speichern. Dabei sind auch die Definition von Etiketten sowie die Justierung des Ausdrucks vorgesehen. Letztere dient dazu, auf einfach Art und Weise vertikale Verschiebungen beim Ausdruck von vielen Seiten ausgleichen zu können, ohne die festgelegten Seitenränder ändern zu müssen – ein sehr praktisches Feature.

Fonts von überall

Als grafisch orientierte Textverarbeitung greift papyrus – wie könnte es anders sein – auf den riesigen Fundus an Signum-Fonts zurück. Parallel dazu können auch GDOS-Fonts benutzt, die nicht über GDOS angesteuert, sondern direkt geladen werden. Dabei können die verschiedenen Zeichensatz-Größen einer Font-Familie gruppenweise verwaltet werden, was die Übersichtlichkeit deutlich erhöht. So erscheint also für alle Swiss-Varianten nur noch ein Eintrag zusammen mit einer Liste der verfügbaren Größen. Dabei werden die real vorhandenen Größen outlined dargestellt, während die in akzeptabler Qualität berechenbaren Vergrößerungen als Normaltext erscheinen – der Mac läßt grüßen. Aber selbst ungewöhnliche Zwischengrößen (29 Punkt beispielsweise) berechnet papyrus nach Eingabe der gewünschten Größe blitzschnell. Ein Preview-Feld ist im oberen Teil der Dialogbox vorgesehen, jedoch für Fonts größer als 30 Punkte zu klein.

Wer meint, Pixelfonts seien mittlerweile 'out', darf auch gerne FSMGDOS installieren (so Atari denn endlich eine Version für Normalsterbliche anbietet): papyrus ist in der Lage, parallel zu Signum- und GEM-Fonts auch FSMGDOS zu unterstützen. Die installierten FSM-Fonts werden – durch ein Dreieck gekennzeichnet – neben den anderen Fonts dargestellt, wobei beliebige Größen in einwandfreier Qualität dargestellt werden können. In Verbindung mit dem Mehrspaltensatz und der Möglichkeit, Texte zumindest im 90-Grad-Raster drehen zu können, rückt papyrus damit noch weiter in Richtung DTP.

Selbstverständlich lassen sich alle Zeichensätze in den üblichen Attributen (fett, unterstrichen ...) darstellen. Um sich nun das Umschalten des Zeichensatzes bzw. der Stile zu erleichtern, bietet papyrus die Möglichkeit, beliebige Schnitte auf Funktionstasten zu legen, mit eigener Beschreibung zu versehen und später auf Tastendruck wieder aufzurufen.

Eindruck vom Ausdruck

Sehr ungewöhnlich für eine Textverarbeitung, die normalerweise nur mit Hilfe einer mehr oder minder guten Preview-Funktion einen Eindruck vom späteren Aussehen des Ausdrucks vermittelt, ist der in papyrus vorgesehene Zoom: Hier kann man – ähnlich wie beispielsweise in Calamus – verschiedene Vergrößerungs- oder Verkleinerungsstufen festlegen, in denen der Text nicht nur betrachtet, sondern

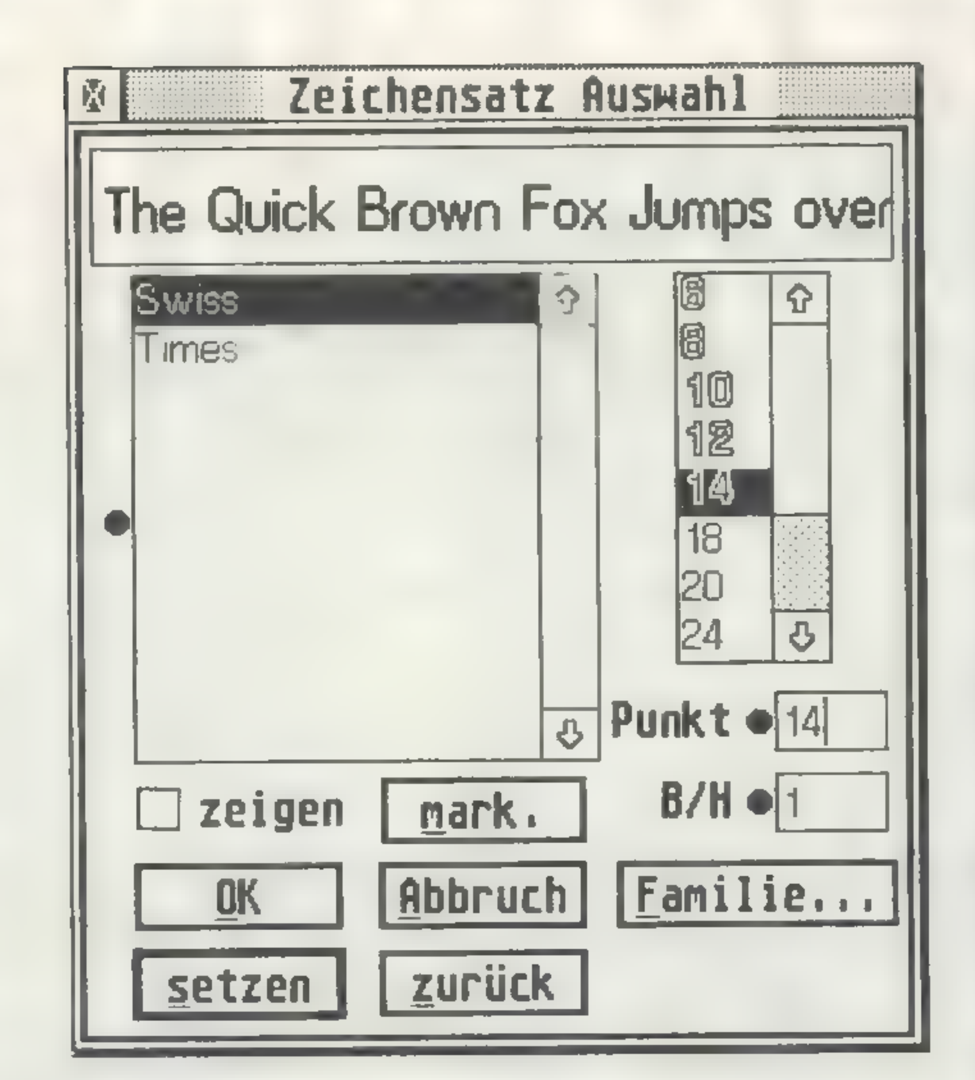
auch bearbeitet werden kann. Insgesamt sechs frei definierbare sowie zwei 'festverdrahtete' (für Ganzseitendarstellung und Druckerauflösung) Zoom-Stufen sind vorgesehen – was uns dabei fehlt, ist lediglich eine einfache Möglichkeit, auf Tastendruck die Vergrößerung zu wechseln.

Unzusammenhängende Blöcke

Ein besonderes Feature von papyrus sind die unzusammenhängenden Blöcke: Mehrere Textstellen können markiert und dann entweder kopiert oder aber – und das erscheint sinnvoller – im Aussehen geändert werden. Ein Beispiel: Statt jedes hervorzuhebende Wort einzeln zu markieren und dann kursiv, unterstrichen, fett und in einem anderen Zeichensatz darzustellen, markiert man einfach alle betreffenden Worte (bei gedrückter Shift-Taste) und führt die Änderungen dann in einem Schlag durch. Durch die Möglichkeit, aus der Zeichensatzauswahl heraus alle in einem bestimmten Font gesetzten Teile des Textes per Mausklick zu markieren, wird die Umgestaltung großer Textteile noch einfacher. Auf die gleiche Art und Weise können übrigens auch die Textstile zur Selektion benutzt werden.

Absätze formatieren

Eine Funktion, die sich sonst nur in wesentlich teureren Textverarbeitungsprogrammen findet, ist die Verwaltung von Absatzformaten. Diese dienen dazu, Informationen wie die Zeilenhöhe, Einrückungen, Formatierung und Tabulatoren unter einem Namen zu speichern und beliebigen Absätzen zuzuweisen. Gerade beim Gestalten umfangreicher Texte ist diese Funktion hilfreich, denn durch die Änderung des Formates werden die mit diesem Format versehenen Absätze automatisch neu formatiert. Das Handling der Absatzformate ist dabei extrem einfach: Zur Definition genügt es, einen Absatz sozusagen exemplarisch zu formatieren und ihm dann einen Namen zu geben. Das so definierte Absatzformat taucht dann in einem Popup-Menü im Dokument-Fenster auf und kann einem anderen Absatz durch einfaches Anwählen zugewiesen werden. Möchte man das Format später ändern, so modifiziert man einfach einen der Absätze, in denen das Format benutzt wird. papyrus fragt dann noch einmal nach und ändert auf



Papierformat
neues Format
Format löschen
gewähltes Format DIN A4
breit endlos (11.7*12")
normal endlos (8*12")
DIN A3
DIN A4
DIN A5
DIN B5
210.02 mm * 297.03 mm
linker Rand 0 mm
unterer Rand 0 mm
Etiketten nebeneinander
1 Stück, Abstand mm
OK
Abbruch
justieren
setzen
zurück

Seitenlayout
Format: DIN A4
Ränder des Textbereichs in mm
links 20
rechts 20
oben 10
unten 12
rechts ◇ links spiegeln
im Textbereich
Kopfbereich 0 mm
Fußbereich 0 mm
Spaltensatz
Spaltenzahl: 2
Spaltenabstand 10 mm
OK
Abbruch
setzen
zurück

Abb. 4-6: Die Fontverwaltung erinnert durch die Verwaltung von Fontfamilien und Schriftgrößen an den Mac (oben). Vielseitig und dennoch leicht beherrschbar ist die Festlegung von Papierformat (mitte) und Seitenlayout (unten).

Wunsch das betroffene Format sowie alle entsprechenden Absätze.

Ungemein praktisch ist in diesem Zusammenhang die Möglichkeit, alle zu einem Format gehörenden Absätze zu markieren. So kann man beispielsweise alle Absätze mit dem Format 'Kapitelüberschrift' markieren und zusammenkopieren – fertig ist das Inhaltsverzeichnis (bis auf die Seitenzahlen natürlich).

Zu papyrus gebracht

Als grafikorientiertes Textverarbeitungsprogramm setzt papyrus auch beim Ausdruck voll auf die Grafikfähigkeiten des vorhandenen Druckers – die prinzipiellen Vorteile (WYSIWYG) und Nachteile (langsam auf Nadeldruckern) sind bekannt. Angenehm fällt deswegen besonders die integrierte Drucker-Warteschlange auf, die beliebig viele Einträge fassen kann, wobei ein nachträgliches Umsortieren, Löschen oder Anhalten möglich ist. Erfolgt der Ausdruck auf einen Atari-Laserdrucker, so geht papyrus ausgesprochen schnell zur Sache – es sind kaum Wartezeiten zwischen den einzelnen Seiten zu beobachten. Der Lasertreiber scheint im übrigen sehr sauber programmiert zu sein, denn auch Fehler des Laserdruckers werden zuverlässig abgefangen. Auch auf anderen Druckern bemüht sich papyrus um eine möglichst schnelle Ausgabe: Bei Nadeldruckern wird der Druckweg konsequent optimiert, während bei LaserJet/DeskJet-kompatiblen die vom Drucker unterstützte Datenkomprimierung unterstützt wird.

Anzumerken wäre an dieser Stelle noch, daß papyrus in gewissen Grenzen farbfähig ist: Text und Objekte lassen sich in acht Farben gestalten, die – einen entsprechenden Drucker vorausgesetzt – beim Ausdruck übernommen werden. Aber auch bei Verwendung eines 'gewöhnlichen' Druckers spielt die Farbtauglichkeit eine gewisse Rolle – und sei es nur, um auf einem schwarzen Hintergrund (als Rasterrahmen) einen weißen Text zu plazieren.

Sehr praktisch ist eine Funktion, um einzelne Objekte, also Textrahmen, Rasterflächen oder auch Bilder, nur auf dem Bildschirm darzustellen, also beim Ausdruck zu ignorieren. Über dieses Hintertürchen steht ein einfacher Formularmodus zur Verfügung, der nach dem Einscannen eines Formulars dessen Ausfüllen erlaubt, wenn auch eine automatische Positionierung auf das jeweils nächste Eingabefeld in der vorliegenden papyrus-Version fehlt.

Zum Austausch von Texten mit anderen Programmen unterstützt papyrus derzeit nur das ASCII-Format. Import-Möglichkeiten für 1st WordPlus und einige andere Formate (Script, Signum!2 ...) werden nach Auskunft des Herstellers schon in der ersten Version vorhanden sein. Der Weg führt dabei über das standardisierte RTF-Format, das sich gerade im PC-Bereich großer Beliebtheit erfreut.

Implementiert in Papyrus ist auch eine Fußnotenverwaltung, die in der uns vorliegenden Version allerdings nur in Form eines Menü-Eintrages existierte. Man kann davon ausgehen, daß auch diese Funktion bei Auslieferung des Programms voll funktionsfähig sein wird.

Bisher konnten wir leider auch drei weitere Funktionen nicht testen, die nach Auskunft des Herstellers aber bereits in den ersten Verkaufsversionen implemtiert sein sollen: das Suchen und Ersetzen, ein Micro-Spacing (also das pixelgenaue Positionieren von Text, das übrigens ähnlich wie in Signum!3 realisiert sein soll) sowie die integrierte Silbentrennung, die bereits von Script bekannt und bewährt ist.

Das freundliche Handbuch

Auch im Falle des Handbuchs – das übrigens komplett in papyrus geschrieben wurde – können wir leider noch keine endgültigen Aussagen machen. Die uns vorliegenden Manuskripte zeigen jedoch, daß sich die Autoren auch hier große Mühe gegeben haben, es dem Anwender durch Schnelleinstieg, Referenz-Teil und Lexikon so leicht wie möglich zu machen. In einem leicht verständlichen und lockeren Schreibstil werden hier auch grundlegende Dinge im Umgang mit einer Textverarbeitung erläutert ('Warum muß und soll man nicht wie bei einer Schreibmaschine am Ende jeder Zeile Return drücken?'), wobei es manchmal unseres Erachtens etwas zu weit geht ('Wie funktioniert die Maus?').

Hinterm Horizont ...

Die vorliegende Version von papyrus sieht der Hersteller als Ausgangsbasis für zwei erweiterte Programmversionen an, die während der nächsten Monate entstehen werden: Die 'Büro-Version' – so der interne Arbeitstitel – wird um eine Rechtschreibkorrektur, eine Serienbrieffunktion, einen speziellen Formularmodus sowie um das Rechnen im Text erweitert sein. Der High-End-papyrus läuft unter dem Namen 'DTP-Version' und wird sich noch weiter in Richtung auf professionelles Layout bewegen und so beispielsweise ein automatisches Umfließen von Rahmen anbieten. Selbstverständlich für diese Version ist auch die Ausgabe auf Fotosatz-Belichter, wobei dann natürlich FSMGDOS ein Muß ist. Erfreulich ist in diesem Zusammenhang auf jeden Fall, daß der Hersteller jederzeit den Umstieg gegen Bezahlung des Differenzbetrages ermöglichen will.

Bei allen Leistungsdaten ist erfreulich, daß papyrus sich beim Zugriff auf die System-Resourcen eher bescheiden verhält: Auch auf einer 1-MByte-Maschine kann man problemlos arbeiten – sofern man nicht einen Atari-Laserdrucker sein eigen nennt. Aber auch wer mehr Speicher hat, kann papyrus auf ein bestimmtes Maximum festlegen und – noch viel wichtiger – einen Mindest-Speicher definieren, der immer frei bleibt, was für das korrekte Funktionieren vieler Accessories ausgesprochen wichtig ist.

Insgesamt hinterließ papyrus bei uns einen äußerst guten Eindruck. Die getestete Version arbeitet ausgesprochen zuverlässig (keine einzige Fehlfunktion während des ganzen Tests), die Bedienung ist durchdacht und alle benötigten Funktionen sind vorhanden bzw. werden in der Verkaufsversion vorhanden sein. Zum Preis von DM 299,- wird papyrus den Textverarbeitungsmarkt mit Beginn der Auslieferung Mitte Mai sicher ganz gewaltig durcheinanderbringen ... cs

Papyrus

Datenblatt

- Hersteller: R.O.M. Software, Raschdorffstraße 99, 1000 Berlin 51
- Vertrieb: Digitial Desktop, Bundesallee 56, 1000 Berlin 31, Tel. (030) 8534350
- Preis: DM 299,-

Bewertung

+ durchdachte Benutzeroberfläche
+ unterstützt alle relevanten Font-Standards
+ clevere Zeichensatzverwaltung
+ gute Bildverwaltung
+ beliebige Zoom-Stufen



A kind of Mag!X

Nachdem MultiGEM von Maxon schon gezeigt hat, daß es auf dem Atari möglich ist, mehrere Programme parallel nebeneinander laufen zu lassen, kommt jetzt ein neuer Mitbewerber mit ähnlichen Fähigkeiten: Mag!X von Bela.

Wer erinnert sich nicht noch an das KAOS-TOS, um das es so viel Wirbel gab. Nun fragt sich wahrscheinlich jeder, was daraus geworden ist. Die Antwort heißt (bedingt) Mag!X – kein Wunder, denn hinter Mag!X stecken Andreas Kromke sowie die 'Behne-Brothers' Sven und Wilfried Behne, die sich bekanntlich schon mit NVDI einen guten Namen gemacht haben.

Bei Mag!X (Multi Application Graphics Interface Extension) handelt es sich um ein komplett neu programmiertes und besonders in puncto Geschwindigkeit optimiertes Betriebssystem. Das ist jedoch nicht alles: Mit Mag!X ist es jetzt möglich, mehrere GEM-Applikationen parallel nebeneinander laufen zu lassen. Zudem wurden viele Optimierungen und Erweiterungen aus KAOS übernommen. Leider ist momentan nur eine Version für den Atari ST(E) erhältlich; an einer TT-Version, welche wahrscheinlich spätestens zur Atari-Messe erhältlich sein wird, wird zur Zeit noch gearbeitet.

Weiterhin sind zur sinnvollen Nutzung des Multitasking zwei MByte Speicher und mehr empfehlenswert, ebenso eine Festplatte.

Multitasking ≠ Multitasking

Multitasking gehört auf anderen Rechner-Plattformen mittlerweile schon zum Standard, nur der Atari hinkt hier ein bißchen hinterher.

Multitasking ist jedoch nicht gleich Multitasking. Man unterscheidet daher in erster Linie zwei verschiedene Arten: präemtives und kooperatives Multitasking. Präemtives Multitasking basiert auf sogenannten Zeitscheiben, d.h. jedem Programm, besser: jedem Prozeß, wird eine genaue Zeitspanne vorgegeben, in der es den Prozessor benutzen darf. Ist diese Zeit vorbei, dann wird auf einen anderen Prozeß umgeschaltet. Der neue Prozeß hat aber auch nur eine bestimmte Zeitspanne, um den Prozessor belegen zu dürfen. Das geht jetzt immer so weiter, bis man wieder beim ersten Prozeß ist. Man kann es als eine Art Drehscheibe mit Zeiteinteilungen ansehen, daher auch der Name 'zeitscheibengesteuertes Multitasking'. Auf diesem Prinzip basieren u.a. Großrechnerbetriebssysteme, UNIX und das neue MultiTOS von Atari.

Kooperatives Multitasking arbeitet etwas anders: Hier kommt es nur zu einer Prozeßumschaltung, wenn ein Prozeß eine Betriebssystemfunktion aufruft. Auf diesem Prinzip basiert Apples MultiFinder, MultiGEM von Maxon und auch Mag!X. In gewissen Grenzen kann man auch schon das TOS dazuzählen – Stichwort: Accessories. Diese netten Helfer arbeiten schon seit eh und je parallel zur Hauptapplikation. Leider wurde das Konzept seitens Atari und Digital Research nicht ganz zu Ende gedacht (oder programmiert), daher ist auch das Multitasking bei den Accessories nur mit Einschränkungen möglich.

Das kooperative Multitasking ist zwar einfacher zu verwirklichen, da es u.a. keine so großen Anforderungen an die Hardware stellt und einen weitaus geringeren Verwaltungsaufwand mit sich bringt, jedoch blockiert ein Prozeß eine Umschaltung, wenn dieser nicht die richtigen Betriebssystemaufrufe macht (in unserem Fall sind es die AES-Aufrufe). Vertreter dieser Gattung sind alle TOS-Programme und alle Programme, die das GEM mehr oder weniger 'geschickt' umgehen (z.B. Signum!3).

Wer sich mit präemtiven Multitasking unter TOS beschäftigen will, dem empfehle ich an dieser Stelle etwas mit MiNT von Eric R. Smith zu experimentieren, das als Public Domain in verschiedenen Mailboxen zu finden ist und auf dem auch das neue MultiTOS aufbaut.

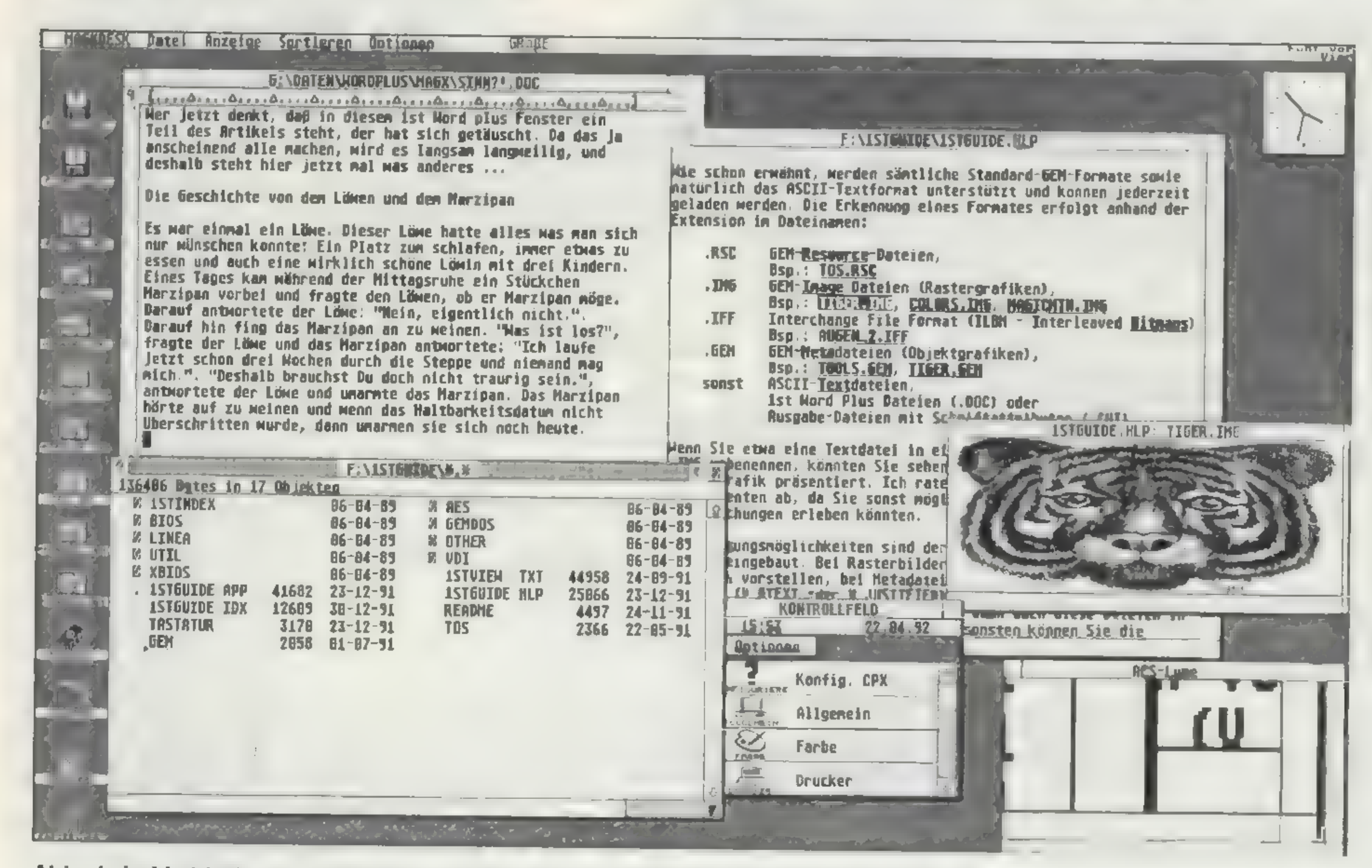


Abb. 1: In Verbindung mit einem Großbildschirm ist Mag!x natürlich besonders angenehm.

Die Installation ...

... von Mag!x gestaltet sich relativ einfach. Auf der Diskette befindet sich ein entsprechendes Programm, welches die richtigen Dateien an den richtigen Platz befördert. Dabei kann man natürlich das Ziellaufwerk

und einige andere Parameter gleich mit angeben.

Leider wird auf eine wichtige Kleinigkeit nur in einer README-Datei und nicht im Handbuch hingewiesen und zwar, daß sich die Datei MAGXBOOT.PRG hinter einem eventuell vorhandenen Boot-Selector und vor vektorverbiegenden Programmen (z.B. NVDI und Overscan) befinden muß. Fälschlicherweise wird in der README-Datei sogar behauptet, daß MAGXBOOT nach NVDI gestartet werden muß, was natürlich nicht stimmt. Da auch das Installationsprogramm nicht nochmal auf die Reihenfolge hinweist, wundert man sich zunächst, warum sich Mag!X beim Neustart nicht installieren will.

Ist die Installation geschafft, bootet man den Rechner neu. Zu erwähnen ist hierbei, daß Mag!X resetfest ist und nur durch einen Kaltstart aus dem Rechner geworfen werden kann.

Frischzellenkur

Wie oben schon erwähnt, wurde das komplette Betriebssystem und vor allem das AES neu programmiert und an einigen Stellen auch erweitert. Zwangsweise mußte auch ein neuer Desktop her, da sich der alte nicht verwenden ließ und bezüglich den TOS-Versionen kleiner 2.0x/3.0x auch überholt war. Der Mag!X- Desk ist ein alter Bekannter, es handelt sich hier nämlich um eine erweiterte Version des KAOS-Desk.

Öffnet man in Mag!X-Desk jetzt ein Laufwerksfenster, dann wird man mehrere Dinge feststellen: Zum einen wird einem nicht entgehen, daß die Fenster etwas schneller aufgebaut werden als sonst üblich, zum anderen findet man ein neues (äußerst praktisches) Fenster-Element, und zwar einen sogenannten 'Backdropper': Mit ihm kann man das oberste Fenster mit einem Klick in den Hintergrund befördern. Die große Fensterverschieberei, mit der damit verbundenen Suche nach dem 'verschollenen' Fenster, hat mit Mag!X endlich ein Ende. Außerdem ist es nun möglich, nicht aktive Fenster (also solche, die im Hintergrund liegen) zu verschieben, ohne sie in den Vordergrund holen zu müssen.

Innerhalb von Mag!X-Desk gibt es jetzt auch fliegende Dialoge serienmäßig, ebenso auch erweiterte Editierfunktionen in den Eingabefeldern der Dialoge. Letztere sind auch in Dialogen innerhalb von Anwendungen wirksam. Auch die Alert-Boxen haben sich etwas verändert in der Hinsicht, daß sie jetzt ebenfalls 'flugfähig' und zudem über die Tastatur bedienbar sind.

Familienbetrieb

Mit Mag!X ist es nun möglich, 16 GEM-Applikationen nebeneinander zu 'fahren', Accessories und den sogenannten Screen-Manager mit einbezogen. Damit diese Applikationen sich auch austoben können, kann man jetzt bis zu 16 Fenster gleichzeitig geöffnet haben. Auch wenn damit die Freiheit nicht 'grenzenlos' ist, reichen diese Limits aus, um einen 8-MHz-ST ins Schwitzen zu bringen.

Dabei wurden einige konzeptionelle Veränderungen gegenüber dem Original gemacht. Wichtigster Punkt: Es gibt keinen Unterschied mehr zwischen Accessories und Applikationen. Zudem wurde ein nicht unerheblicher Aufwand betrieben, um die Stabilität und Sicherheit des Systems zu wahren bzw. gegenüber dem Original sogar zu erhöhen: Stürzt eine Applikation ab, so wird das System aufgeräumt, um andere Applikationen nicht zu gefährden. Auch ist es möglich, 'klemmende' Applikationen mit einem Tastendruck aus dem System zu entfernen.

Da man nicht alle Applikationen zugleich benutzen kann und auch nicht unbedingt braucht, jedoch diese nicht beenden will, kann man in Mag!X die entsprechenden Applikationen einfrieren. Dabei werden ihre Fenster geschlossen und das Programm gestoppt; sie nehmen jetzt nur noch Speicher weg. Ebenso einfach kann man diese Applikationen wieder zum Leben erwecken und dort weiterarbeiten, wo man sie unterbrochen hat.

Mag!X – was funktioniert, was nicht

Läuft
1st Word plus 3.15, Script II, Phönix, Rufus 1.11, 7up, IdeaList, Gemini 1.2x, 1st Guide, CS-TeX, Lindner-TeX, Pure C (neuere Versionen), Interface, Omikron Basic, FCopy, PRO, Kobold, SciGraph, Harlekin, K-Spread 4.13

Läuft eingeschränkt
GfA Basic 3.6 (Redraw-Probleme, Single Task), Tempus Word 1.10 (Probleme beim Fensterhandling/Redraw), Calamus SL (Probleme beim Redraw, Koordinatenanzeige), Lattice C 5.5 (Single Task), Calamus 1.09 (Single Task), Turbo C 2.03 (Single Task), Signum!3 (Single Task), GemView 1.1 (Menüs in Fenstern funktionieren nicht richtig), ST-Zip (zerlegt u.U. fremden Speicher)

Läuft nicht
CAT 1.2x, TeX-Draw, Sysmon (wird wohl noch angepaßt), Overscan (wird ebenfalls noch angepaßt), MiNT 0.94, Mortimer Plus, BioNet (Mag!xDESK erkennt das Laufwerk nicht)

Auf die Plätze...

Unser erstes Testobjekt war das gute alte 1st WordPlus. Beim Laden des Programms – Doppelklick genügt – werden andere, bereits geöffnete Fenster nicht geschlossen – etwas ungewohnt, aber das ist halt Multitasking. Um nun weitere Programme starten zu können, hat man zwei Möglichkeiten: Entweder man schaltet mit Hilfe eines PopUps, welches man über einen Klick in einen freien Bereich der Menüleiste aufrufen kann, auf den Mag!X-Desk zurück oder man ruft in dem PopUp den Punkt 'laden ...' auf, woraufhin eine Fileselector-Box erscheint, in der man das Programm auswählen kann.

An dieser Stelle macht uns 1st WordPlus jedoch einen Strich durch die Rechnung, da es fast den kompletten Speicher für sich beansprucht. Glücklicherweise findet man auf der Mag!X-Diskette ein Programm namens 'LIMITMEM.TTP', mit dem man den übertriebenen Speicherhunger einiger Programme wirksam bändigen kann. Hierbei wird das jeweilige Programm leicht modifiziert, wobei LIMITMEM leider mit PFX-gepackten Programmen nicht zurechtkommt.

Das weitere Starten anderer Programme machte nach der Speicherlimitierung jetzt keine Schwierigkeiten mehr, und so gesellten sich neben unserem 1st WordPlus noch Rufus, der Editor 7up sowie Phoenix dazu. Dabei fiel Phoenix sehr positiv auf, da es keine normalen Dialogboxen benutzt, sondern diese in Fenster legt. Somit kann man Phoenix im Hintergrund importieren lassen und im Vordergrund an seinem Text weiterarbeiten, wobei nebenbei noch eine andauernd besetzte Mailbox angewählt wird.

An diesem Punkt muß man jedoch erwähnen, daß zur Zeit nur der Mag!X-Desk die Möglichkeit bietet, Applikationen parallel zu starten. Man kann zwar z.B. Gemini als Desktop benutzen, jedoch nur über das PopUp Applikationen parallel starten. Die nächste Gemini-Version wird wohl Mag!X in diesem Punkt unterstützen.

Schaltzentrale

Um von einer Applikation in die andere zu wechseln, reicht es normalerweise aus, das entsprechende Fenster in den Vordergrund

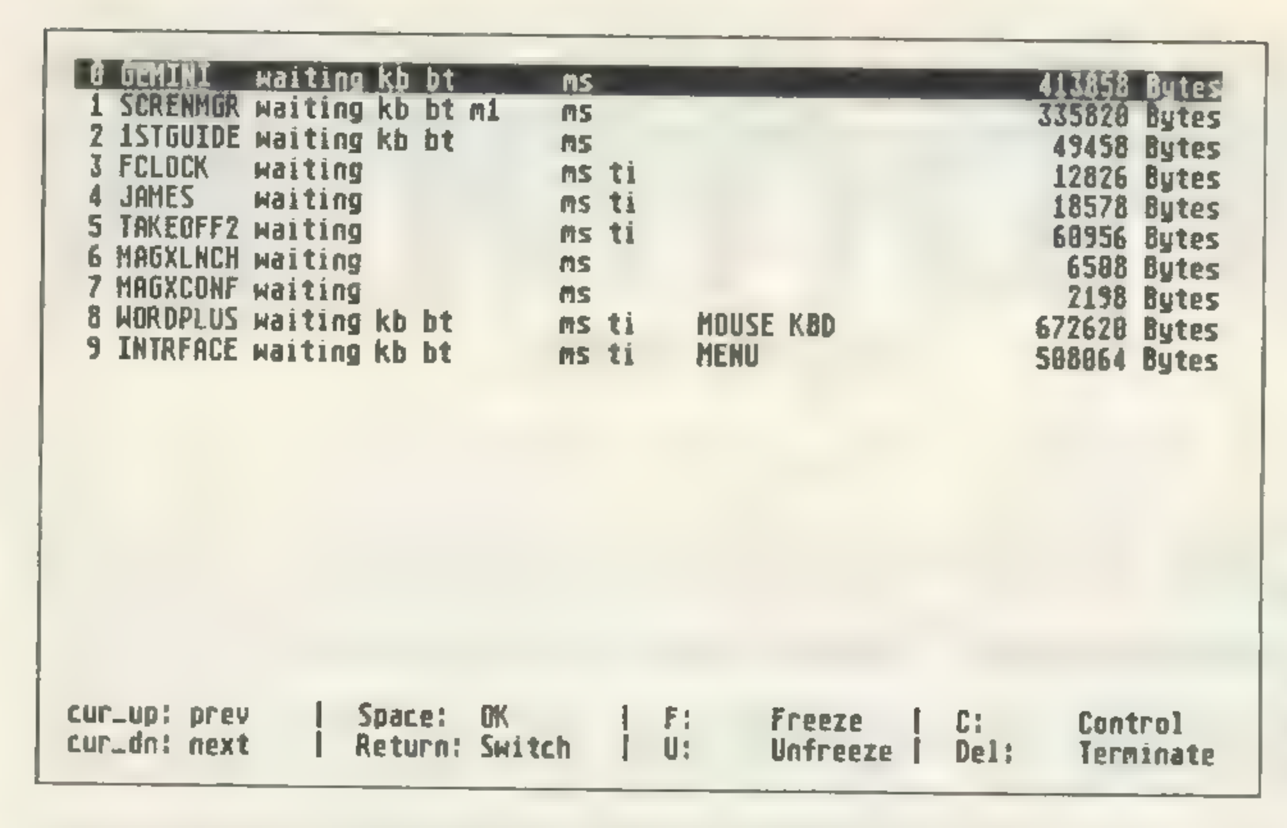


Abb. 2:
Der Programm-Manager liefert detaillierte Informationen zu den gerade laufenden Prozessen.

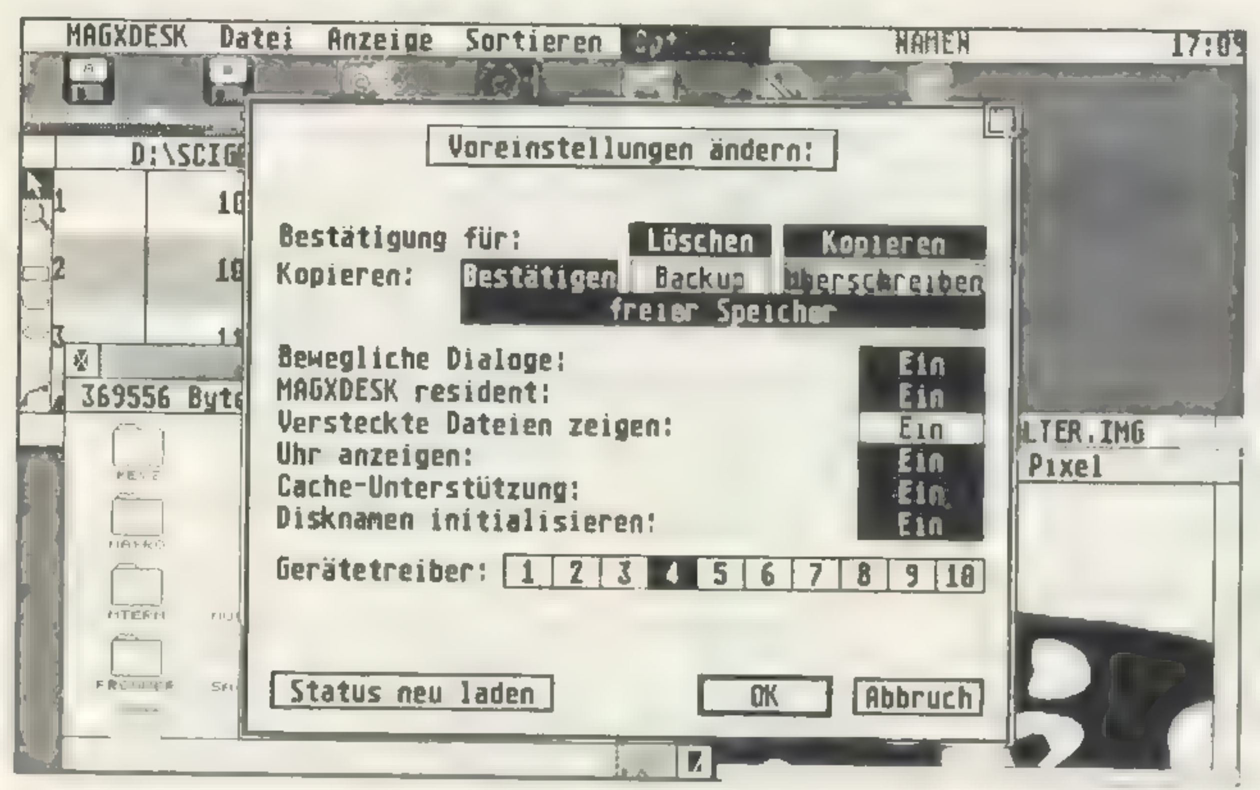


Abb. 3:
Ohne Handbuch kaum vollständig zu verstehen sind die bei Mag!x möglichen Einstellungen.

zu holen. Nun braucht aber nicht jede Applikation ein ständig offenes Fenster, daher kann man alternativ dazu auch das eben schon erwähnte PopUp zum Umschalten benutzen. Tastendrücke gehen immer an die Applikation, welche das oberste Fenster besitzt. Ist kein Fenster geöffnet, so werden die Tasten an die Applikation mit der aktiven Menüleiste gesendet.

Ein Schmankerl für Fortgeschrittene und Experten ist der sogenannte Programm-Manager. Nach Betätigen der Tastenkombination Control-Alternate-Escape erscheint ein normaler Textbildschirm, auf dem alle laufenden Applikationen aufgelistet sind. Von hier aus kann man Programme einfrieren und wieder auftauen oder sie sogar zwangsbeenden. Nebenbei werden noch Speicherbedarf, Event-Status und Prozeß-Status mit angezeigt. Ist das Terminalfenster in Gemini geöffnet, dann erscheint die Ausgabe des Programm-Managers sogar in diesem Fenster.

Single Treff

Nicht alle Programme laufen als parallele Anwendung, besonders solche nicht, die auch nicht mit Accessories zusammenarbeiten wollen und diese einfach nicht zur Auswahl stellen. Für diese Sorte Programme kann man Mag!X dazu auffordern, diese als einzelne Applikation zu starten; dabei werden auch die Accessories abgeschaltet. Zu diesen Programmen dürften wohl sehr viele Basic-Programme gehören, wobei ich andere Sprachen als potentielle Übeltäter hier aber auf keinen Fall ausschließen will.

Manche Programme – besonders die vom Single Treff – hinterlassen nach ihrer Beendigung einige Reste auf dem Bildschirm. Über das oben schon erwähnte PopUp kann man jedoch den Bildschirm aufräumen lassen, was jedoch nur in vernünftig programmierten GEM-Programmen funktioniert.

Einstellungssache

Mag!X liegt ein Konfigurationsprogramm bei, mit dem man einige Dinge einstellen kann. So ist es zum Beispiel möglich, die Menüs erst bei einem Druck auf die Maustaste GEM/3-mäßig 'herunterfallen' zu lassen. Der Schalter 'Smart Redraw' ist sehr wichtig, da einige Programme mit den optimierten Redraw-Messages von Mag!X nicht zurechtkommen. Das macht sich darin bemerkbar, daß der Bildschirmaufbau in den Fenstern nicht mehr stimmt. Zu den Problemkindern gehören hier u.a. 1st WordPlus und der Editor der Shell des neuen Lattice C 5.5. Ansonsten findet man noch Schalter für die Grow- und Shrink-Boxen, für Fastload und einen für eine Art Kompatibilitätsmodus zum TOS.

Versecktes

Damit auch die Programmierer nicht zu kurz kommen, stellt Mag!X einige neue Funktionen zur Verfügung, u.a. PopUp-Menüs, fliegende Dialoge, Starten paralleler Applikationen, sowie alle PC-GEM/2/3-Funktionen.

Im letzten Punkt gibt es jedoch eine kleine Kollision. Mag!X meldet sich als TOS 2.0x, obwohl es nicht alle Möglichkeiten dieser TOS-Version bietet. Atari benutzt zum Ändern der Fensterfarben eine Funktionsnummer, welche in GEM/2 bereits benutzt und so auch in Mag!X übernommen wurde. Es kommt hier jedoch immerhin nicht zum Absturz, wenn man mit dem CPX-Modul versucht, die Fensterfarben zu ändern. Wahrscheinlich wird hier aber noch eine Anpassung vorgenommen.

Wird ein Speicherblock von einer Applikation zerstört, so meldet sich Mag!X und hält das System an. Dabei hat man dann die Möglichkeit, einen sogenannten Coredump auf ein anzugebendes Laufwerk ausgeben zu lassen, um der Sache auf die Spur gehen zu können.

Problemkinder

Leider gibt es einige Programme, die in keinster Weise mit Mag!X zusammen laufen wollen. Dazu gehören anscheinend alle Compilate des TDI-Modula-2 (einschließlich des Maustauschprogramms CAT und des Zeichenprogramms TeX-Draw). Das Problem ist jedoch im Compiler (bzw. dessen StartUp-Codes) zu suchen, da dieser direkt am Anfang fremden Speicherbereich zerstört, was Mag!X wiederum überhaupt nicht mag und zudem in einer Multitasking-Umgebung tödlich ist. Die nächste CAT-Version wird durch die Verwendung eines anderen Compilers dieses Problem nicht mehr aufweisen.

Weiterhin vertragen sich MiNT und Mag!X noch nicht so recht, besonders wenn es um das Starten von Programmen geht. Das ist in diesem Falle aber prinzipbedingt und läßt sich nicht vermeiden.

Das Handbuch

Tja, und hier kommen wir zum nicht ganz so erfreulichen Teil von Mag!X, dem Handbuch. Trotz der 80 Seiten Umfang bleiben einige Fragen offen, so z.B. die genaue Arbeitsweise von LIMITMEM. Auch werden in den Hauptkapiteln zu oft zu viele Internas mit einbezogen, was für den normalen Anwender uninteressant und unverständlich ist (Beispiel: Speicherverwaltung). Diese Abschnitte sind definitiv ein Fall für den Anhang. Das, was am meisten stört, ist jedoch die schlechte und unübersichtliche Gliederung, die Verwendung eines ungünstigen Layouts sowie ein fehlendes Stichwortverzeichnis.

Fazit

Bei Mag!X handelt es sich um ein ausgereiftes Produkt. Das Prinzip des kooperativen Multitasking ermöglicht natürlich kein Multitasking à la Unix oder MultiTOS, dafür laufen aber viele Programme, die sonst nicht mehr laufen würden. Die Programmierer wollen aber eine präemtive Version von Mag!X nicht ausschließen – ob diese allerdings vor MultiTOS erscheinen wird, ist fraglich.

Mit Mag!X wurde zudem einmal mehr gezeigt, daß mit Software alleine schon sehr viel aus einem ganz normalen ST herauszuholen ist; zusammen mit NVDI kommt schon leicht TT-Feeling auf. Für alle, die sich mit Multitasking beschäftigen möchten und auf keine Applikation angewiesen sind, die derzeit nicht mit Mag!x läuft, kann man Mag!X empfehlen, da man einige Dinge auch im MultiTOS wiederfinden wird. Der Preis von DM 149,- ist auf jeden Fall gerechtfertigt.

os/cs

[1] O. Steinmeier: MultiGEM, Multitasking auf dem ST – Die Grenzen des Machbaren, Atari Journal 2/92

[2] K. Schneider, O. Steinmeier: Multitasking auf dem Atari ST, Atari Journal 3/92

[3] O. Steinmeier: MultiTOS – Ein Traum wird Wirklichkeit, Atari Journal 5/92

[4] Julian F. Reschke: Atarium 'Zukunftsmusik', ST Magazin 5/92

[5] Jankowski, Rabich, Reschke: Atari Profibuch ST-STE-TT, Sybex Verlag

Mag!X

Datenblatt

- Vertrieb: Bela Computer GmbH, Schwalbacher Straße 20, 6236 Eschborn, Tel. (06196) 481944, Fax (06196) 481930
- Preis: DM 149,-

Bewertung

+ hohe Geschwindigkeit
+ akzeptable Kompatibilität zum Original
+ praktischer Programm-Manager
– Handbuch noch unausgereift
– läuft zur Zeit nur auf ST/STE

Wir bieten mehr als nur günstige Preise!

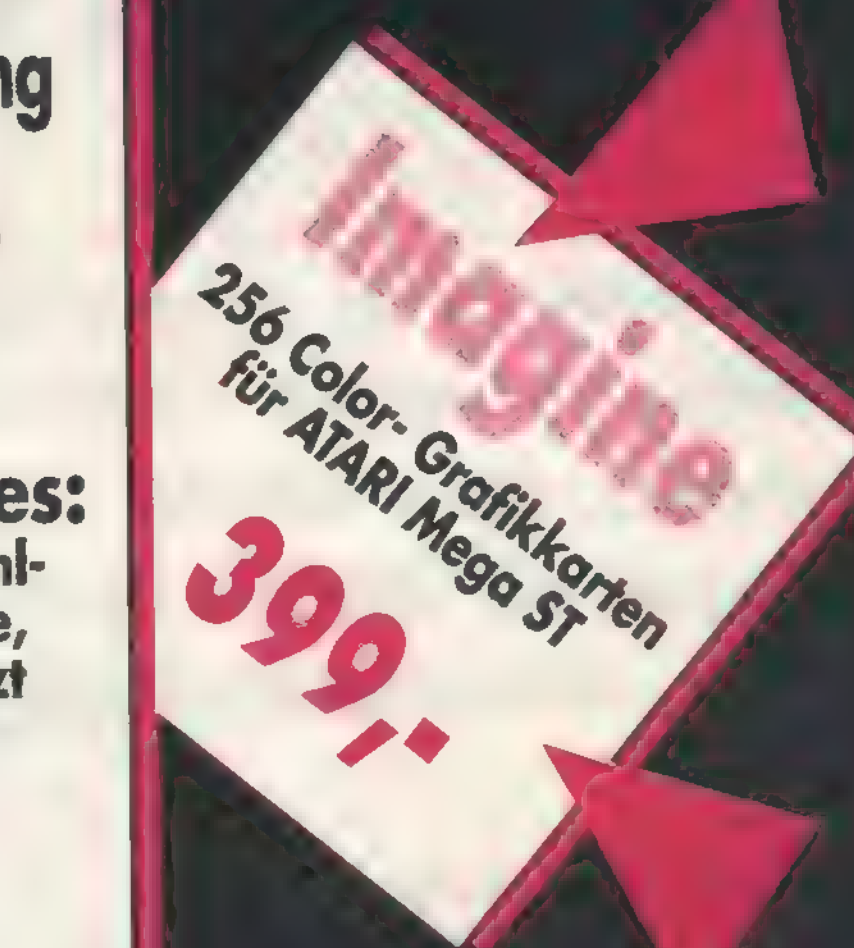


Jetzt endlich lieferbar:
Die freundliche Textverarbeitung der neuen Generation mit intuitiver Benutzeroberfläche

papyrus

mit eindrucksvollen Features:
z. B. zoomen in beliebiger Größe, zahlreiche Fremdformate, Absatzformate, frei drehbare Textobjekte, unterstützt Signum! 2 und Vektorfonts, etc.

nur 299,-



Der 100 MB Mega STE

Mega STE, Maus komplett mit 100 MB Festplatte

komplett 1.599,-

4 Jahre Garantie

optional gegen Aufpreis für alle bei uns gekaufte Hardware möglich.

Jetzt neu:

Time Works Publisher 2

Desktop Publishing im Handumdrehen leistungsfähig-schnell-professionell-preiswert

399,-

Computer

1040 STE	699,-
Mega STE 1	999,-

Wir konfigurieren Ihnen Ihren Mega STE individuell mit Festplatten, Emulatoren, Speicher und Monitoren nach Ihren Wünschen.

Drucker

Star LC 20, 9 Nadel	399,-
Epson LQ 100, 24 Nadel	599,-
NEC P 20, 24 Nadel	699,-
NEC P 30, 24 Nadel, A3	999,-
NEC P 60, 24 Nadel	1.199,-
NEC P 70, 24 Nadel, A3	1.599,-
Canon Bubblejet 10 EX	599,-
Toner für SLM 605 oder 804	99,-
Trommel für SLM 605 oder 804	399,-

Monitore

ATARI SM 144/146	299,-
ATARI SC 1435-Color	599,-
Für Pro Screen 19" TT + Mega STE	1.699,-
NEC Multisync 3 FG-15"	1.399,-
NEC Multisync 4 FG-15"	1.799,-
NEC Multisync 5 FG-17"	3.299,-
NEC Multisync 6 FG-21"	5.699,-

Festplatten

Extern + anschlußfertig

Protar Profile 80 MB	999,-
Protar Profile 105 DC	1.299,-
Protar Wechselplatte R44	1.299,-

Intern + "nackt"

Seagate 47 MB	299,-
Quantum 105 MB	699,-
Quantum 240 MB	1.499,-
SyQuest 555, 44 MB	679,-
SyQuest 5110, 88 MB	869,-
Wechselmedium 44 MB	159,-
Wechselmedium 88 MB	249,-
ICD (SCSI-Hostadapter)	ab 169,-

Emulatoren

AT-Speed	ab 199,-
AT-Once 386 SX	599,-

Midi

Notator	980,-
Cubase	980,-
Keyboard	299,-

Grafikkarten

Imagine 256 VME	799,-
Imagine 32K VME	1.299,-
VME Karte f. 19" s/w Großbild	599,-
Imagine 256 für Mega STE	399,-

Software

Textverarbeitung/DTP

Calamus 1.09 N	399,-
Cypress	299,-
Script	ab 99,-
Signum!	ab 299,-
That's write 2.0	
+TMS Cranach Paint	299,-
1st Word plus	199,-

Grafik/CAD

Arabesque	ab 279,-
Convector 2	329,-
SCI-Graph	ab 349,-

Programmiersprachen

ST Pascal plus	199,-
Pure C	398,-
Maxon Pascal	259,-

Datenbanken/Tabellenkalkul.

Phoenix 2.0	448,-
K-Spread 4	248,-
TIM 1-Buchführung	149,-
1st Base	219,-

Utilities

Harlekin 2	159,-
NVDI 2.0	79,-
Multi Gem	159,-
Interlink	69,-

Just for fun

Lotus Esprit II	69,-
Microprose Grand Prix	99,-
Shadowlands	79,-
Utopia	89,-
Goblins	79,-
Special Forces	99,-
Falcon Collection	89,-
Thunderhawk	79,-
Oxyd II	
Diskette als PD frei kopierbar	5,-
Das Buch zum Spiel	60,-
Spacola	
Diskette als PD frei kopierbar	5,-
Das Buch zum Spiel	55,-

Portfolio

Portfolio	369,-
RAM-Karten	ab 148,-

Diverses Zubehör wie Netzteil, serielle + parallele Schnittstellen etc. ab Lager lieferbar.

Folio Talk	99,-
Swift Basic	249,-

weitere Software + Zubehör a. A.

Zubehör

TOS 2.06 ext. Card	199,-
Genius Maus incl. Pad	59,-
Logi Maus Pilot	79,-
Marconi Trackball	199,-
Handy Scanner	
mit Repro Studio Junior	549,-
Monitorumschalter	60,-
Staubschutzhauben Kunstleder für	
ATARI SM 144/146/124	je 35,-
ATARI 1040/Mega/Mega STE	je 25,-

Disketten zum Schleuderpreis

10 Stück Packungen	
3,5" FUJI MF 2 DD	15,-
3,5" no name MF 2 DD	8,50
3,5" no name MF 2 HD	17,50

ATARI Power Pack

Compilation m. 20 Super Spielen wie Bubble +, North + South, Skweek, Bobo, Kult, Krypton Egg, Highway Patrol, etc. 199,-

ATARI Profi Pack

bestehend aus That's write 1.45
K-Spread 4 light
1st Adress
Oxyd I — kompl. 99,-

Alle Bestellungen werden sofort bearbeitet. Auf alle Artikel volle Garantie. Wir führen sämtliche Hard- und Software, sowie Bücher für Atari, Apple, PC's und NeXT. Sämtliche Produkte auf Anfrage. Bei erhöhter Nachfrage kann es kurzfristig zu herstellerbedingten Liefer-Engpässen kommen.

AXept Computerversand
Postfach 1221
8423 Abensberg
Telefon und Fax 09443•453



Wittich Computer GmbH

Der Computer-Versand mit Sachverstand.

Dialer Pro

Das Telefon ist aus unserem täglichen Leben nicht mehr wegzudenken. Und um die Telefonnummern der Gesprächspartner zu verwalten, bietet sich der Computer geradezu an. Was liegt da näher, als den Computer auch gleich das Wählen übernehmen zu lassen – zum Beispiel mit Dialer Pro?

Die gewünschte Telefonnummer kann dabei nicht nur über den Namen herausgesucht, sondern auch gleich an ein angeschlossenes Modem übertragen und von diesem angewählt werden. In der Praxis bedeutet dies also, daß nur noch der gewünschte Teilnehmer mit der Maus ausgewählt wird und Sie nach der erfolgten Anwahl das Telefon abnehmen – den Rest erledigt der Computer. Voraussetzung dafür ist natürlich, daß ein Hayes-kompatibles Modem vorhanden und an der verwendeten Telefonleitung angeschlossen ist.

Dialer Pro ist als Programm und Accessory lauffähig. Bei der Installation als Accessory traten leider regelmäßig undefinierbare Fehlfunktionen und Bombenwürfe auf, so daß wir die als selbständige Applikation lauffähige Programmversion testeten. Sinnvoll ist jedoch eigentlich nur die Installation als Accessory, sofern keine Multitasking-Erweiterung vorhanden ist. Auch beim Abspeichern der Voreinstellungen erlebten wir einige Ungereimtheiten, sofern der Speicherplatz nicht ausreichte oder das Ziellaufwerk schreibgeschützt war.

Gutes Nummerngedächtnis

Die Hauptfunktion des Hilfsprogramms liegt in der Verwaltung von Telefonnummern, die nach Namen aufgerufen werden können. Dazu gibt es Symbole von A bis Z, die durch Mausklick alle vorhandenen Namen ab dem gewählten Buchstaben anzeigen. Zum Durchsuchen der Daten kann die Datenbank zeilenweise in zwei Geschwindigkeitsstufen durchgeblättert werden. Eine direkte Importfunktion für Datensätze aus einer eventuell schon bestehenden Datenbank existiert leider nicht. Da Dialer Pro das Telefonbuch jedoch als Standard-ASCII-Datei sichert, kann aus jeder gängigen Datenbank ein entsprechender Report als Telefonbuch aufbereitet werden. Eine Notizfunktion als Kurzzeitgedächtnis rundet den Funktionsumfang ab.

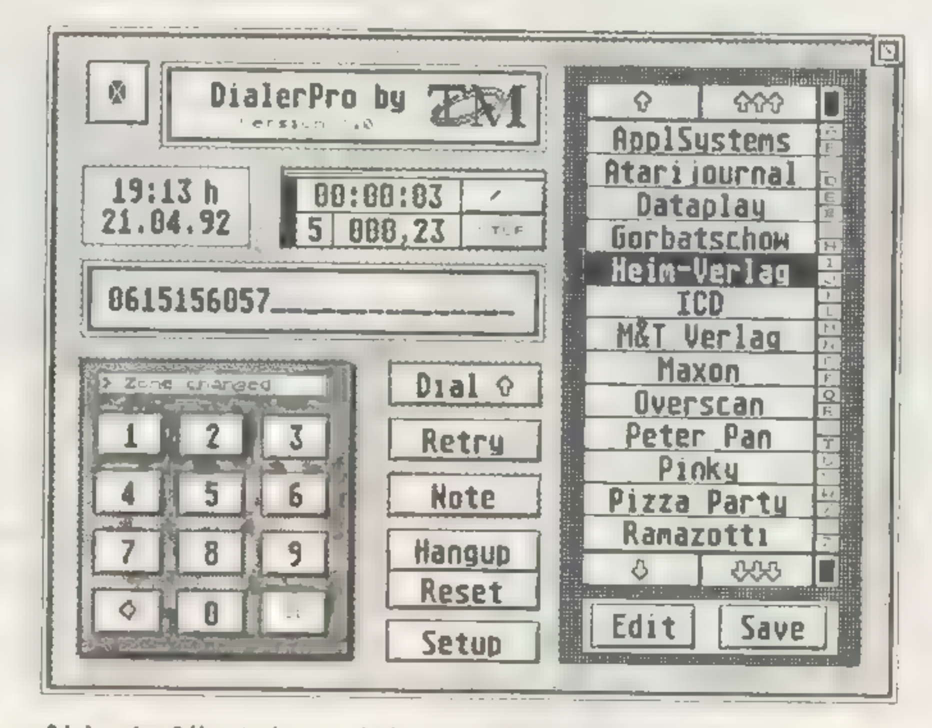


Abb. 1: Allzeit kontaktbereit: DialerPro macht den Computer zum intelligenten Telefonbuch.

Verwaltet werden in Dialer Pro nur der bis zu 12 Zeichen lange Name sowie die mit maximal 26 Stellen mehr als ausreichend dimensionierte Telefonnummer. Weiterhin wird jeder gespeicherten Telefonnumer eine Gesprächsgebühren-Kennziffer zwischen 0 und 9 zugeordnet. Im entsprechenden Menü kann die Gesprächsdauer für maximal zehn unterschiedliche Tarifzonen jeweils für den Tag- und Nachttarif festgelegt werden. Samstag und Sonntag werden dabei automatisch berücksichtigt, bei Feiertagen kann der Tarif von Hand korrigiert werden. Ein eingebauter Zeitnehmer zeigt neben der Gesprächsdauer wahlweise die Kosten oder die Anzahl der bereits verbrauchten Telefoneinheiten an.

Die Limits

In der Telefonnummer dürfen nur die Ziffern von 0 bis 9 vorkommen. Sonderzeichen und Leerzeichen, wie sie zur Kennzeichnung von Vorwahl und Durchwahl gebraucht werden, sind unglücklicherweise nicht erlaubt. Der Name wird immer alphabetisch ab dem ersten Zeichen sortiert, so daß eine Eingabe der Form 'Müller, Hans' zur korrekten Sortierung nach Familiennamen notwendig ist. Durch die Begrenzung der Namenslänge auf nur 12 Zeichen müssen die Namen häufig abgekürzt werden.

Dialer Pro bietet in etwa den Funktionsumfang eines intelligenten Telefons mit Namensanzeige. Die Funktionen zum Durchblättern würden auch umfangreiche Datenbestände erlauben, was aber durch die Beschränkung auf 12 Zeichen pro Name recht unsinnig erscheint. Je mehr Namen man verwaltet, desto höher wird schließlich die Wahrscheinlichkeit, daß verschiedene Einträge in diesen ersten 12 Zeichen übereinstimmen. Da außerdem neben der Telefonnummer keine weiteren Angaben möglich sind, ersetzt Dialer Pro auch keine Adreßdatenbank.

rr/cs

Dialer Pro

Datenblatt

- Vertrieb: API, Andreas Pirner, Bundesallee 56, 1000 Berlin 31, Tel. (030) 8534350, Fax (030) 8533025
- Preis: DM 60,-

Bewertung

+ Datenbank als ASCII-Datei
– Namensfeld mit 12 Zeichen zu kurz
– keine Sonderzeichen in Telefonnummer
– nur Kurzname und Telefonnummer

Lattice C 5.5

Vom deutschen Distributor CCD erreichte uns ein stattliches Paket der Firma Hisoft, die ihr Entwicklungssystem Lattice C in einer neuen, völlig überarbeiteten Version 5.5 anbietet. Ob sich auch hier 'pure' Freude einstellt, wollten wir in Erfahrung bringen.

Die Lattice Entwicklungsumgebung, bestehend aus Editor, Compiler, Assembler, Debugger, Bibliotheken und diversen Hilfsprogrammen, beansprucht mit allen dazugehörigen Extras immerhin sieben Disketten, die ordentlich verpackt in einer Diskettentasche neben den drei insgesamt rund tausend Seiten umfassenden Handbüchern ihren Platz finden. Das Installationsprogramm ermöglicht neben der Auswahl der gewünschten Zielpfade auch die Auswahl, welche Libraries installiert werden sollen. Auf einem normalen ST spart man so zum Beispiel den Platz für die mathematischen Koprozessorfunktionen.

Getting started

Das Handbuch liefert nicht allzu viele Informationen zur Installation, und der gutgemeinte Hinweis 'Aus Geschwindigkeitsgründen sollten Sie für die Environmentvariable QUAD eine RAM-Disk installiert haben' ist vermutlich irrtümlicherweise an diese Stelle gerutscht, hat er doch bei der Installation eigentlich nichts zu suchen. Wer jedoch in gewohnter Manier einfach alle Dateien in ein Unterverzeichnis seiner Festplatte kopiert, hat das Problem bereits gemeistert und wird vom Erfolg belohnt.

Nach dem Start der integrierten Entwicklungsumgebung präsentiert sich dem Benutzer ein GEM-Editor-Fenster, in dem Quelltexte in C und Assembler direkt eingegeben werden können. Bis zu sieben dieser Fenster – diese Einschränkung machen aktuelle TOS-Versionen – können gleichzeitig in Bearbeitung sein. In diesen Fenstern finden sich neben Quellcodes auch gegebenenfalls die Fehlermeldungen von Compiler und Linker sowie andere Systemmeldungen.

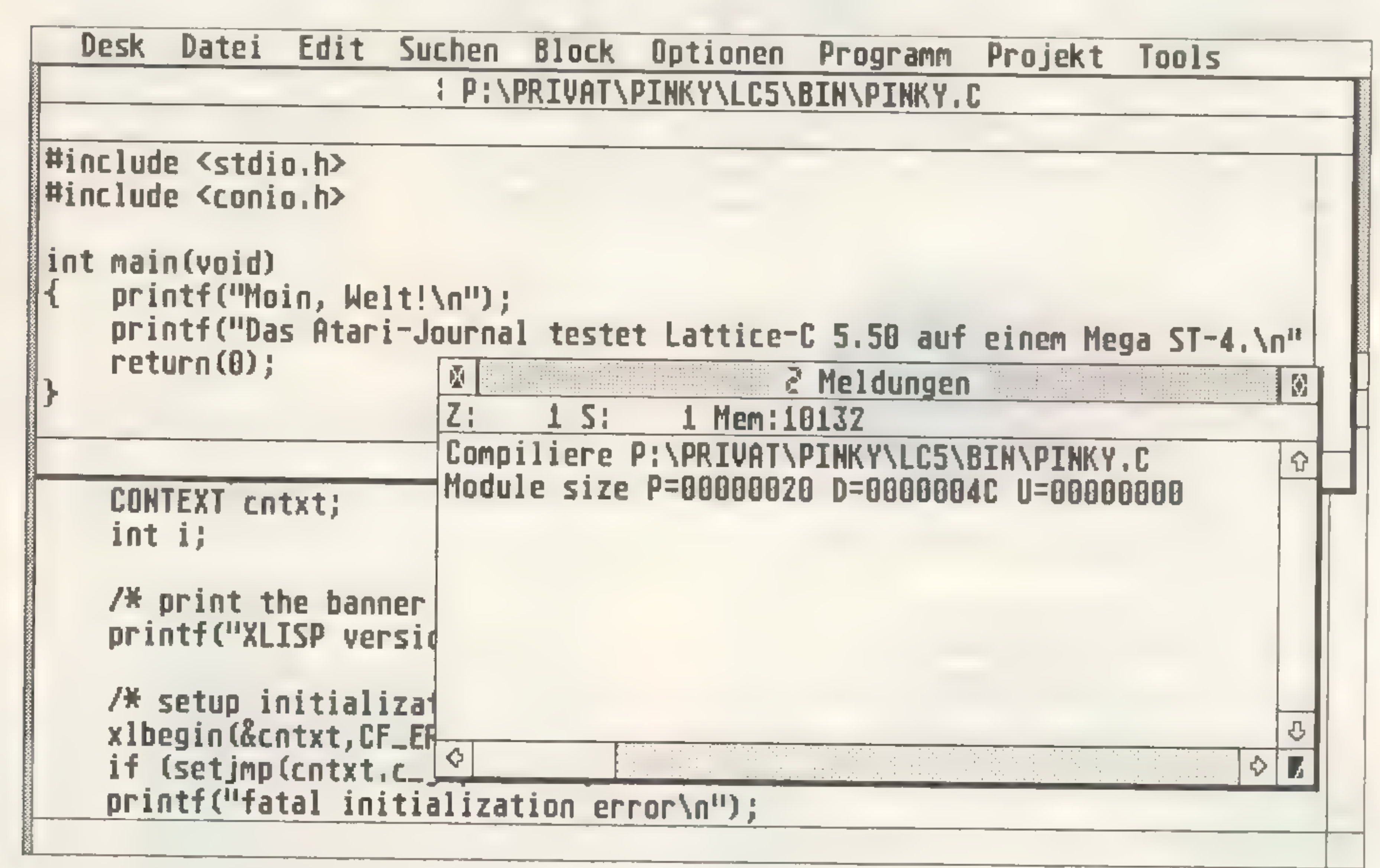


Abb. 1: Die Benutzeroberfläche besteht im wesentlichen aus GEM-Fenstern, in denen Compiler und Assembler Quellcodes vorfinden und Meldungen absetzen können.

Projektplanung

Für jedes Programmierprojekt ist eine Projektdatei erforderlich. Hier werden die Standardoptionen für Compiler, Assembler und Linker sowie die Liste der zum Projekt gehörenden und zu linkenden Dateien definiert. Diese Informationen ermöglichen es dem Entwicklungssystem später, bei Quelltext-Änderungen nur die überarbeiteten Module neu zu übersetzen. Ein Projekt kann also durchaus aus mehreren Einzelmodulen bestehen, wobei diese Einzelmodule auch zu verschiedenen Projekten gehören können; sinnvoll ist dies beispielsweise, um eigene Hilfsfunktionen in allen Programmierprojekten zur Verfügung zu haben. Eine Standardprojektdatei ermöglicht übrigens die direkte Übersetzung von kleineren Programmen, die nur aus einem Quelltext bestehen.

Der Kammerjäger

Der integrierte Debugger MonSTC hat sein Äußeres seit den Zeiten des Assemblerpakets DevPac nicht wesentlich verändert: Nach wie vor handelt es sich im großen und ganzen um einen Textbildschirm, wo alle relevanten CPU- und Speicheroperationen auf einen Blick erfaßbar sind. Die durch Textgrafik angedeuteten Fenster mit Speicherauszug, Disassembler-Listing, CPU-Registern und Stack lassen sich zoomen, teilen oder durch Verwendung des halbhohen Systemfonts den jeweiligen Anforderungen anpassen. Eine Fehlersuche auf Quelltextebene mit gemischter Anzeige von Quellzeilen und dem daraus erzeugten Assemblercode ist leider nicht möglich, der Quelltext kann lediglich zur Referenz in ein Fenster geladen werden. Wenigstens sind die im Projekt verwendeten Symbole verwendbar, so daß vom Eintippen endloser Hexadezimalkolonnen als Startadressen für Fensteranzeigen abgesehen werden kann. Der normale MonSTC arbeitet nicht auf dem TT, für diesen Einsatzzweck ist jedoch

mit MONTTC eine entsprechend angepaßte Version auf den Disketten zu finden.

Breakpoints können an beliebigen Stellen innerhalb und außerhalb des zu untersuchenden Programms plaziert werden. Bei Bedarf können diese auch an eine Bedingung geknüpft werden. Erreicht die Programmausführung einen solchen 'Conditional Breakpoint', so wertet der Debugger die Bedingung aus und unterbricht das Programm nur, wenn das Ergebnis ungleich Null ist. Die übliche Palette von Speichermanipulations- und Suchoperationen rundet den Funktionsumfang ab. Operationen zur Anzeige und Modifikation komplexer Datenstrukturen, wie sie vom Pure-C Debugger her bekannt sind, fehlen leider völlig.

Weiteres Zubehör

Der Assembler ASM ist in der Lage, die Assemblersprache der Prozessoren beziehungsweise Koprozessoren 68000, 68010, 68020, 68030, 68040, 68881, 68882 sowie 68332 zu übersetzen. Dabei stehen selbstverständlich alle Adressierungsmodi des verwendeten Prozessors zur Verfügung. Bedingte Assemblierung und Kontrolle über die verschiedenen Segmente runden zusammen mit Makrobefehlen den Leistungsumfang ab. Die Software-Schnittstelle zu C wird ebenfalls anhand kommentierter Beispiele ausreichend dokumentiert. Die Einstellung der Linker-Optionen erfolgt ebenso wie alle anderen Voreinstellungen mittels übersichtlicher GEM-Bedienungselemente.

Ziemlich hilflos

Die Online-Hilfe ist – im Vergleich zu Pure C – leider sehr spartanisch ausgefallen: Lediglich eine lapidare Dialogbox informiert hier über die wichtigsten Tastaturbefehle zur Bedienung des Editors. Wer einmal in Pure C programmiert hat, wird sich in die Steinzeit zurückversetzt fühlen. Erinnern wir uns: Ein Doppelklick auf eine Bibliotheksfunktion öffnet in Pure C ein Hilfsfenster mit der entsprechenden Erklärung. Für komplexere Befehle wartet das Hilfsfenster mit einem passenden Beispielprogramm auf. Im Falle einer benutzerdefinierten Funktion öffnet der Doppelklick ein Editorfenster, bei dem der Cursor schon auf der Deklaration der fraglichen Funktion steht. Gleiches gilt auch für Datenstrukturen und Typendefinitionen. Wieviel wertvolle Arbeitszeit durch das umständliche Studium von Handbüchern – besonders im Falle von Querverweisen – nun wieder nutzlos verstreichen wird, soll für die tapferen Verfechter von Lattice C dahingestellt bleiben.

Ausfallende Menüs

Die Menüleiste hatte in der uns zur Verfügung gestellten Version anfänglich Probleme mit der Verwaltung aufklappender Untermenüs. Die zugrundeliegende Idee ist an sich recht praktisch: Wird durch eine Funktion der Menüleiste ein Untermenü aufgerufen, so erscheint – wie auch bei



Abb. 2:

Das Online-Help-System von Pure C braucht keine ernstzunehmende Konkurrenz zu fürchten ...

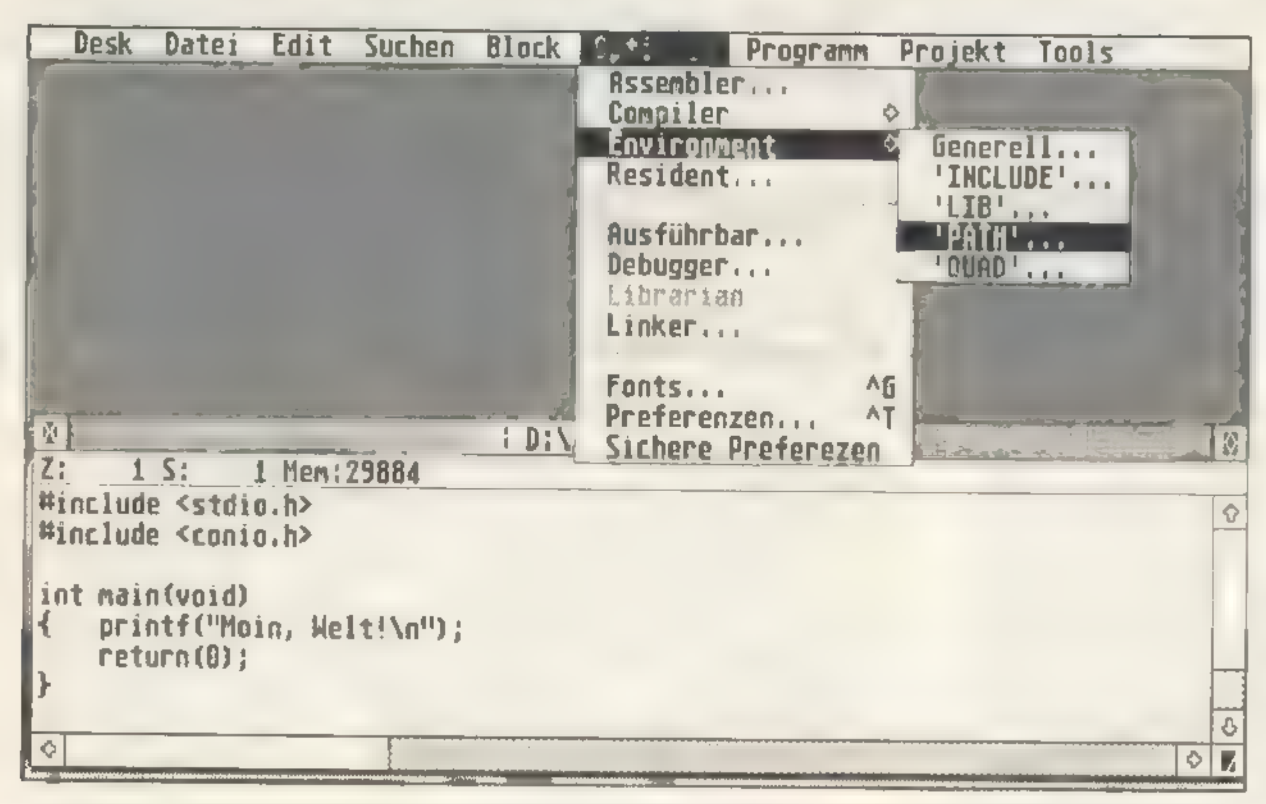


Abb. 3:

Die ausklappenden Untermenüs sind etwas ungewohnt und bereiteten zunächst einige Probleme.

Computern mit der angebissenen Frucht zu beobachten – dieses Untermenü nicht als eigenständiger Dialog, sondern als eine Art Popup-Menü direkt neben der noch geöffneten Menüleiste. Dies stellt jedoch offensichtlich ein Problem in der Zusammenarbeit mit TOS 2.06 dar. Als Ausweg blieb uns so zunächst nur, für den Test einen Atari TT mit TOS 3.01 zu verwenden, bei dem der Fehler interessanterweise nicht auftrat. Dieses Problem wurde jedoch bereits von Hisoft korrigiert, und noch während des Tests erreichte uns eine auf TOS 2.06 vollständig lauffähige Version. Während des Tests traten leider auch sporadische Fehlfunktionen auf, die ein regelmäßiges Abspeichern des Quelltextes ratsam erscheinen ließen. Diese Fehler konnten nicht durch Rekonstruktion der verwendeten Programmteile reproduziert werden, wohl jedoch durch Benutzung von Lattice C auf einer völlig anderen Hardware.

Kurzer Abstecher

Auffällig ist die vielzahl der verfügbaren Compileroptionen. Während der Einsteiger diese zunächst auf den Standardwerten belassen kann, sind hier im Problemfall viele Optimierungen möglich. Auch in puncto Geschwindigkeit hat Lattice C gegenüber seinem direkten Konkurrenten Pure C übrigens noch einiges gutzumachen: Ein Testprogramm von 1500 Zeilen Umfang wurde mit Pure C in 11,3 Sekunden (auf einem Mega ST4) übersetzt, während Lattice C an dieser Aufgabe unter identischen Testbedingungen knapp eine Minute knabberte. Beide Tests wurden ohne Verwendung einer lokalen Festplatte auf dem selben (BioNet-)Netzwerk gefahren.

Dennoch: In einigen Bereichen hat Lattice C auch die Nase vorn. Ohne Anspruch auf die Vollständigkeit eines umfassenden Vergleichstest zu erheben, sei mir deshalb noch die Bemerkung erlaubt, daß der Editor von Lattice C etwas schneller reagiert als der von Pure C. Auch die Definition der Include- und Header-Suchpfade ist deutlich angenehmer gelungen als in Pure C. Dafür fehlt in Lattice-C jedoch die kontextsensitive Hilfe, die aus der Programmierpraxis meines Erachtens nicht mehr wegzudenken ist. Bei CCD denkt man immerhin über eine solche Erweiterung nach; Definitives war jedoch zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht zu erfahren.

Dokumentarisches

Kommen wir nun zu einem erbaulicheren Kapitel. Die aus drei Ringbüchern bestehende Dokumentation gliedert sich in ein deutsches Benutzerhandbuch sowie zwei englische Library Manuals. Das deutschsprachige Benutzerhandbuch konzentriert sich im Wesentlichen auf die Bedienung von Editor, Compiler, Linker, Debugger, Assember, dem Resource-Editor WERCS und verschiedenen anderen Hilfsprogrammen. Naturgemäß sind zur Steuerung eines leistungsfähigen Entwicklungssystems auch fast unüberschaubar viele Einstellungen vorzunehmen. Hier ist das Handbuch eine gut gelungene Unterstützung, finden sich doch hier ordentlich zusammengestellt alle notwendigen Informationen. Glücklicherweise haben die Übersetzer nicht auf Biegen und Brechen versucht, jedes einzelne Wort zu übersetzen. Hier wurden Spezialausdrücke wie Extension, Expression und Environment als Fachausdrücke übernommen, ohne auf gekünstelte Eindeutschungen auszuweichen. Auch über die eigentliche Entwickungsumgebung hinausreichende Informationen, wie beispielsweise über CPX-Programmierung oder die Struktur eines Resource-Files, finden sich viele nützliche Informationen. An anderen Stellen mutet das Handbuch dann wieder recht provisorisch an; laut telefonischer Auskunft von CCD wird das Handbuch jedoch nochmals überarbeitet werden.

Die Bibliothek

Das mit Library Manual betitelte, englischsprachige Handbuch widmet sich den nicht systemspezifischen Bibliotheksfunktionen, die in Header-Dateien wie STDIO.H, STDLIB.H oder STRING.H zu finden sind. Jeder Funktion ist dabei zumindest eine Seite gewidmet, wobei auch die Kompatibilität zu anderen C-Implementationen durch Einteilung in die Kategorien ANSI, UNIX, OLD, GEMDOS und Lattice gekennzeichnet ist.

Im dritten, mit Atari Library Manual gekennzeichneten Handbuch finden sich schließlich alle Bibliotheksfunktionen, die für Atari-typische Programmierung gebraucht werden. Dabei handelt es sich um die funktionalen Gruppen AES, VDI, GEMDOS, BIOS, XBIOS und Line-A. Der Aufbau ist identisch mit dem des Library Manuals, lediglich sollte dem Programmierer bei jedem Griff zu diesem dritten Handbuch be-

wußt sein, daß er seinem Programm gerade ein Atari-typisches Extra einverleibt, über das er bei einer eventuellen späteren Portierung auf eine andere Betriebssystemplattform stolpern könnte. Auch dieses Handbuch liegt in englischer Sprache vor.

Der feine Unterschied

Besonderen Wert hat man bei Hisoft offensichtlich auf die Unterstützung der neuen CPX-Module für Atari's Kontrollfeld XControl gelegt. Bei der Programmierung solcher CPX-Module sind gewisse Eigenheiten zu beachten, die ein CPX vom Rest der Programm- und Accessory-Welt unterscheiden. So muß die entsprechende Resourcedatei

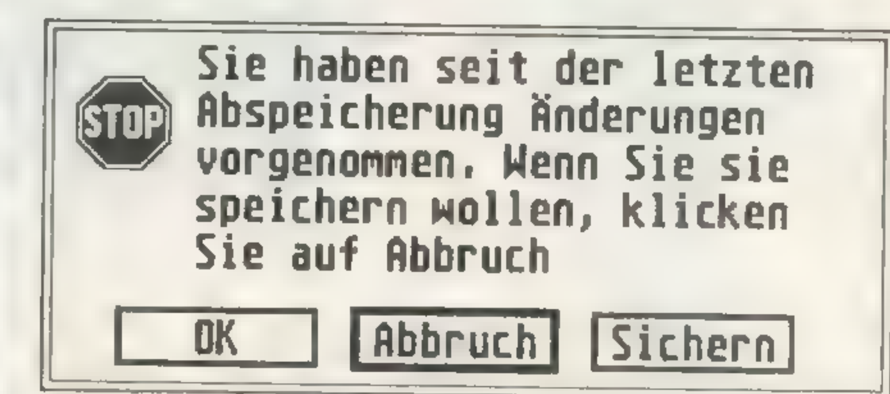


Abb. 4: Der Groschen fällt bei manchen Dialogen erst auf den zweiten Blick...

beispielsweise in spezieller Form in das eigentliche Programm mit eingebunden werden, da zur Laufzeit die rsrc_load()-Funktion von GEM nicht verwendet werden darf. Auch gibt es eine Vorinitialisierung sowie eine Hauptinitialisierung, und zwischen den einzelnen CPX-Aufrufen durch den Benutzer kann das Modul zwischenzeitlich vom Betriebssystem auch schon aus dem Speicher gelöscht worden sein. Vor allem aber ist die Struktur eines CPX-Moduls gegenüber einem normalen Programm durch eine spezielle Datenstruktur erweitert worden. Um diese Struktur zu erstellen, sind bestimmte Hilfsprogramme notwendig, die dem Lattice C Entwicklungspaket erfreulicherweise beiliegen.

Der heiße Draht

Besonders erwähnenswert ist die Unterstützung von Programmierern durch die von der Vertriebsfirma eingerichtete telefonische Hotline. Nach Geschäftsschluß ist unter der angegebenen Telefonnummer eine Mailbox erreichbar. Hier können neben den für eine Mailbox üblichen Funktionen zum Dateiaustausch auch eigene Quelltexte übertragen werden. So können Fehler schnell eingegrenzt werden, falls Probleme aufgetreten sind. Prinzipiell ist dank dieser Mailbox auch ein schneller Update-Service möglich, wobei sich dies natürlich nur auf kleinere Updates beschränken wird, bei denen nicht mehrere Disketten geändert werden müssen.

Abschließende Empfehlung

Wer schon früher mit Lattice C gearbeitet hat und nun aus Aktualitätsgründen den Kauf der aktuellen Version in Erwägung zieht, wird genau das vorfinden, was er erwartet: Eine völlig überarbeitete Version mit einigen netten Erweiterungen; von Metacomco's Lattice C der Version 3 ist eigentlich nur der Name übernommen worden. Bestehende Quelltexte können in der Regel direkt weiterverwendet werden, so daß keine Umstellungsphase notwendig wird. Die Bedienung hat sich gegenüber früheren Hisoft-Produkten nicht wesentlich geändert, so daß sich Hisoft-Profis schnell zurechtfinden. Insbesondere der Debugger ist fast unverändert geblieben seit Devpac's Zeiten. Dafür sind beispielsweise die Options-, Pfad- und Environment-Einstellungen vorbildlich gelungen. Während Pure C eine gute Pflicht-Note für effektives Arbeiten bekommt, kann Lattice C bei der Benutzeroberfläche die Kür für optimale GEM-Ausnutzung für sich entscheiden.

Wer jedoch die Erstanschaffung eines Entwicklungssystems plant, sollte zunächst einen genauen Blick in Richtung Pure C werfen. Alleine die kontextsensitive Hilfe ist schon Grund genug, die Entscheidung für Lattice C nochmals zu überdenken. Der Quelltext-Debugger sowie die höhere Übersetzungsgeschwindigkeit von Pure C sind weitere wichtige Argumente. rr/cs

Lattice C5 Version 5.5

Datenblatt

- Vertrieb: CCD, Postfach 1164, W-6228 Eltville, Tel. (06123) 1638
- Preis: DM 398,-
- Update von Version 3: DM 198,-

Bewertung

+ umfangreiche und übersichtliche Dokumentation
+ CPX-Modul-Erzeugung wird unterstützt
– magere Hilfsfunktion
– unzureichende Debug-Möglichkeiten im Quelltext

QFax/Net

Faxen mit dem Computer ist mittlerweile nicht nur auf DOS-Systemen sondern auch auf dem Atari eine der normalsten Sachen der Welt. Erst seit kurzem möglich ist auf dem Atari das Versenden und Empfangen von Faxen in einem Netzwerk. Wir stellen Ihnen die erste spezielle Netz-Faxlösung, QFax/Net, vor.

Fast überall, wo mehrere Ataris innerhalb einer Firma professionell genutzt werden, sind diese Geräte auch untereinander vernetzt. Die Vernetzung erlaubt prinzipiell die gemeinsame Nutzung teurer Resourcen sowie den Datenaustausch zwischen den einzelnen Benutzern. Während durch Netzwerke bisher vor allem Festplatten und Drucker gemeinsam genutzt wurden, kann nun auch ein Fax-Modem und die dazugehörige Telefonleitung von mehreren Benutzern geteilt werden.

Fax-Server

Wie die meisten Netzwerke in Bezug auf Massenspeicher, so arbeitet auch QFax/Net 'Server-orientiert', d.h. ein Fax-Server übernimmt die Ansteuerung des Fax-Modems. In der Praxis besteht ein solches Netz dann also aus einem File-Server, der eine Festplatte und die darauf gespeicherten Dateien (Files, daher der Name File-Server) allen im Netz installierten Computern (genannt Clients) zur Verfügung stellt. Zur Installation von QFax/Net wird nun einer der Clients in den Fax-Server umfunktioniert, was sich im wesentlichen auf das Anschließen des Fax-Modems und die Installation der QFax/Net Server-Software beschränkt. Der betreffende Client steht dann theoretisch auch weiterhin als normaler Arbeitsplatz zur Verfügung, jedoch sollte man bedenken, daß in einem Netzwerk ein Server grundsätzlich (egal ob File- oder Fax-Server) von verschiedenen Personen jederzeit benutzbar sein sollte. Wenn also der Fax-Server anderweitig benutzt werden soll, muß gewährleistet sein, daß QFax/Net dennoch ohne Probleme seine Arbeit verrichten kann.

Auf dem Servierer

Zum Testen haben wir QFax/Net in einer BioNet-Installation mit vier Atari-Arbeitsplätzen und einem DOS-File-Server installiert. Ein weiterer ST wurde als Fax-Server ins Netz integriert und mit einer selbstbootenden Festplatte ausgestattet, auf der die Server-Software von QFax/Net als Accessory installiert wurde.



Abb. 1 & 2: QFax/Net auf dem Client (oben) entspricht bis auf wenige Details dem normalen QFax/Pro, während auf dem Server naturgemäß nur ganz wenige Funktionen zur Verfügung stehen.

Die Konfiguration auf Server-Seite ist zunächst einmal der Installation des normalen QFax sehr ähnlich: Durch Editieren der ASCII-Datei QFAX.INF werden wichtige Parameter wie Pfade, Puffergrößen, Modem-spezifische Einstellungen etc. festgelegt. Netzwerk-spezifisch ist eine Angabe, die die Intervalle definiert, in denen der Fax-Server später beim File-Server nach neuen Fax-Aufträgen 'nachfragen' soll. Auch wenn ein simpler Texteditor und ein bißchen Sachverstand genügen, ist dies jedoch eindeutig eine Arbeit für den Supervisor, der sich auch sonst um die Wartung des Netzwerks kümmert, zumal hierbei Kenntnisse zur Funktionsweise des Netzwerks und insbesondere dem Vergeben von Zugriffsrechten erforderlich sind.

Der letzte Schritt der Installation ergibt sich aus einer Eigenart von QFax/Net, die dazu dienen soll, die vorgegebenen 'Lizenzgrenzen' einzuhalten: QFax/Net ist – wie bei Netzwerk-Software durchaus üblich – auf eine bestimmte Zahl von Arbeitsplätzen lizenziert, die bei der Anschaffung den Preis beeinflußen. Um die Einhaltung dieser Grenzen zu garantieren und gleichzeitig festlegen zu können, von welchem Arbeitsplatz aus Faxe verschickt werden können, benötigt der Fax-Server eine Datei mit einer Liste derjenigen Clients, die zum Faxen berechtigt sind. Zur Identifikation eines Clients dient dabei die ID, die im Netzwerk ohnehin zur Adressierung benötigt wird und im Netzwerk-Adapter fest verdrahtet ist. In der Praxis muß der Supervisor bei Installation von QFax/Net an jedem Fax-berechtigten Client mit Hilfe eines kleinen Utilities dessen ID ermitteln und diese schließlich in eine entsprechende Datei auf dem Fax-Server ablegen – ein recht umständliches Procedere, wie wir finden.

Und weiter geht's

Ist der Fax-Server soweit erst einmal vorbereitet, stellt die Installation der QFax/Net Task-Software auf den entsprechenden Clients kein Problem mehr dar. Zwar ist auch hier eine INF-Datei anzulegen, diese enthält jedoch nur Pfad-Informationen und ist außerdem in aller Regel für alle Clients identisch, kann also einmalig vorbereitet und dann vom Netz aus auf allen Clients installiert werden.

Hat man die Installation erfolgreich hinter sich gebracht, kann man mit QFax/Net de facto genauso arbeiten wie mit der normalen Version: Man erstellt mit beliebigen Applikationen sein Fax und gibt dann den Sendeauftrag, der – und erst hier treten die Unterschiede zum normalen QFax auf – einen entsprechenden Task (engl. Aufgabe, also ein Fax-Auftrag an den Fax-Server) generiert. Neben den zu versendenden Seiten enthält ein solcher Task auch den Absender in Form von Client-ID und Benutzernamen sowie die Adressaten des Faxes. Auch die gewünschte Sendezeit wird in diesem Task mit aufgenommen, womit QFax/Net – im Gegensatz zu QFax/Pro – auch ein zeitversetztes Senden ermöglicht. Der Fax-Server respektive das dort laufende QFax-Accessory greift den Task auf und kümmert sich selbständig um das rechtzeitige Versenden aller vorliegenden Fax-Aufträge in der Eingangsreihenfolge.

Abbruch Jobs: 1 Level: 0 Update Monitor Zurück Vor

User	To	Fax	Pages	Lev
Christian Stras	info systeme	0231-101241	1	1

Abb. 3: Von jedem Client aus läßt sich der Status des Fax-Server ermitteln und auf Wunsch auch dauerhaft beobachten.

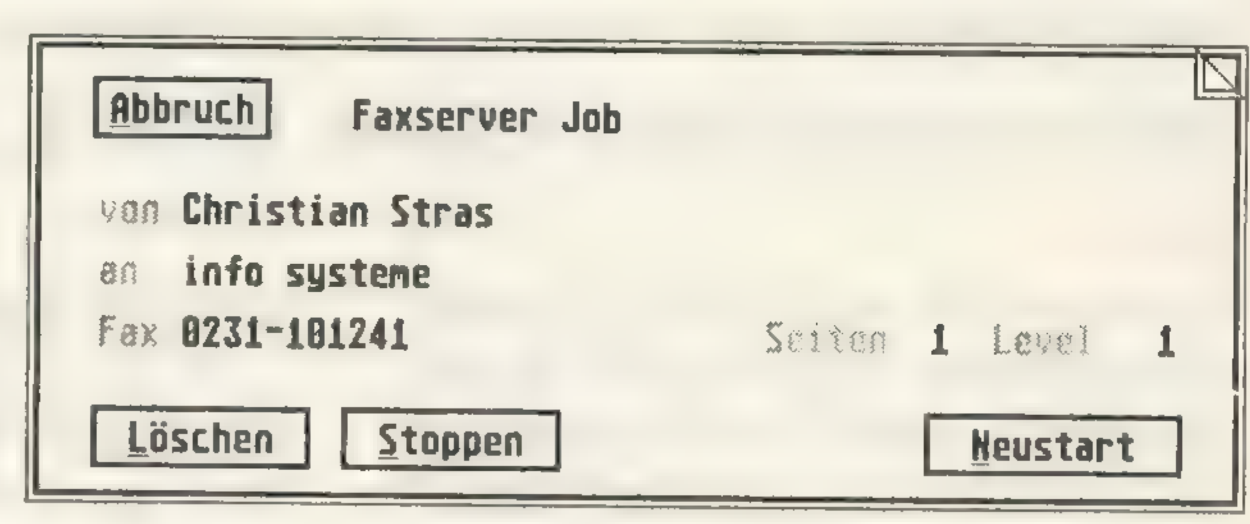


Abb. 4: Ein einzelner Fax-Auftrag läßt sich jederzeit anhalten, löschen oder neu aktivieren.

Statusreport

Durch zwei spezielle Funktionen mit den zungenbrecherischen Bezeichnungen 'SrvLog' und 'SrvJobs' kann man dem Fax-Server sozusagen auf die Finger schauen: 'SrvLog' ruft das von QFax hinlänglich bekannte Logbuch auf, das über vergangene Aktivitäten des Fax-Servers Auskunft gibt. 'SrvJobs' zeigt die derzeit noch anstehenden Fax-Tasks an, wobei neben Absender und Adressat auch der Umfang und der Zustand des Faxes angezeigt werden. Per Mausklick lassen sich anstehende Tasks mühelos löschen, anhalten oder auch neu starten. Auf Wunsch kann bei beiden Funktionen die Anzeige übrigens manuell oder dauerhaft automatisch aktualisiert werden.

Faxe empfangen

Selbstverständlich ist QFax/Net – nach Aktivierung der entsprechenden Option – auch in der Lage, Faxe zu empfangen. Praktisch und zugleich auch problematisch ist, daß sich der Fax-Server erwartungsgemäß völlig selbständig um den Empfang kümmert. Wesentliches Problem ist nun, daß von den einzelnen Clients aus nicht ohne weiteres erkennbar ist, wenn ein Fax ankommt. Man ist also darauf angewiesen, ab und an ins Logbuch zu schauen, wo auch eingehende Faxe entsprechend vermerkt werden. Mit dem von QFax/Pro bekannten QFax/Manager kann man die Faxe dann anschauen und ausdrucken.

In Sachen Dokumentation ähnelt QFax/Net der normalen QFax-Version weitestgehend: Als Benutzerhandbuch wird das von QFax bekannte und durchaus gute Manual mitgeliefert; eine sechs Seiten umfassende Vorabanleitung geht speziell auf die Netzwerkinstallation ein. Dies mag zwar für die Installation gerade ausreichend sein, doch spätestens wenn ein Benutzer beispielsweise die oben beschriebene Status-Anzeige nicht intuitiv begreift, läßt ihn die Dokumentation im Stich. Nach Auskunft des Herstellers ist jedoch speziell für die

Neues zu QFax/Pro

Unabhängig von den Möglichkeiten des hier getesteten QFax/Net hat sich auch bei der 'normalen' QFax/Pro-Version einiges geändert: Bereits hingewiesen haben wir auf den neuen Preis von DM 99,- für QFax/Pro; im Paket mit einem Fax-Modem ist das Programm sogar noch günstiger zu haben.

Mindestens genauso erfreulich ist ein neues Handbuch, das bereits seit einiger Zeit mit QFax/Pro geliefert wird. Im Gegensatz zum ersten Handbuch, das man getrost als Vorabversion bezeichnen konnte, ist das neue Manual optisch einwandfrei, wenn auch in manchen Details noch immer etwas zu oberflächlich.

Ein Detail von QFax/Pro, das uns in [1] kaum der Erwähnung wert schien, war in der Zwischenzeit Gegenstand heftiger Diskussionen: Als eine Art Kopierschutz blendet QFax/Pro oben rechts auf jeder versandten Seite in extrem kleiner Schrift die Seriennummer des Programms ein. Obwohl wir diesen Kopierschutz-Mechanismus durchaus für legitim und akzeptabel halten, fühlten sich viele Anwender dadurch erheblich gestört – spätestens, nachdem erstaunte Empfänger solcher Faxe nach dem Hintergrund dieser Nummer fragten. Der Hersteller hat sich nun für diese Problematik eine für alle Seiten faire Lösung einfallen lassen: Sobald ein QFax-Anwender sein Programm registrieren läßt, erhält er auf Wunsch ein Codewort, das in die Konfigurationsdatei eingetragen werden muß und dann die Ausgabe der Seriennummer unterdrückt.

In Arbeit ist derzeit auch bereits eine neue Version von QFax/Pro, die als Update im Juni erhältlich sein soll. Wichtigste Neuerung ist das zeitversetzte Faxen auch mit der Pro-Version. Ähnlich wie bei Junior/TeleOffice läßt sich dann der zeitversetzte Versand sperren und freigeben. Neu in diesem Update wird auch die Implementierung der AUTODETECT-Funktion (Empfangen von Dateien und Faxen auf einer Leitung) für ZyXEL-Modems sein. Und schließlich kann bei Offenlassen der Fax-Nummer eine Verbindung auch manuell aufgebaut werden, was sich besonders für das Versenden eines Faxes während eines laufenden Telefongesprächs eignet.

Netzversion eine erweiterte Anleitung in Arbeit, die netzspezifische Aspekte genauer beschreiben wird.

Als preiswertes Zusatzmodul für QFax/Pro und QFax/Net wird in Kürze 'Remote Transfer Fax' erhältlich sein: Mit diesem Modul ist es möglich, die eingegangenen und dank QFax auf der Platte abgelegten Faxe von unterwegs abzurufen. Das dazu eingesetzte Verfahren ist ausgesprochen praktisch und auf den ersten Blick geradezu unglaublich: Man sendet einfach von einem beliebigen Faxgerät eine Seite mit einer selbst definierbaren, handgeschriebenen Ziffernkombination aus Nullen und Einsen an sein heimisches (Q-)Fax. Dies veranlaßt QFax, die eingegangenen Faxe in das Verzeichnis der ausgehenden Faxe zu übertragen. Ruft man kurze Zeit später von demselben Fax-Anschluß erneut sein QFax an, so werden die eingegangenen Faxe übertragen. Damit dürfte QFax das erste Faxgerät mit Fernabfrage sein.

Fazit

QFax/Net ist eine sinnvolle Ergänzung für jedes Atari-Netzwerk; laut Herstellerangaben ist derzeit neben dem von uns benutzten BioNet eine Anpassung an Netzwerke auf Basis von PAMsNet in Arbeit. Die Vorteile gegenüber einer Einzelplatz-Faxlösung sind so gravierend, daß ein Einsatz in jedem Fall empfohlen werden kann. Abgesehen von der Tatsache, daß nur ein einziges Fax-Modem mit nur einer Telefonleitung benötigt wird, ist die Zeitersparnis gerade bei umfangreicheren Faxen enorm: Während beim direkten Versenden der Rechner mehrere Minuten blockiert ist, dauert das Absenden des Tasks an den Fax-Server nur einen Bruchteil dieser Zeit.

Die Preise für QFax/Net standen bei Redaktionsschluß noch nicht endgültig fest. Wahrscheinlich ist eine Staffelung in Abhängigkeit von den unterstützten Client-Arbeitsplätzen, wobei ein Basispreis von ca. DM 450,- für eine 3-Platz-Version wahrscheinlich ist.

cs

[1] C. Strasheim, QFax, Atari Journal 3/92, Heim Verlag

QFax Net

Datenblatt

- Hersteller: info systeme, Dortmund
- Vertrieb: Richter Distributor, Hagener Straße 65, 5820 Gevelsberg, Tel. (02332) 2706, Fax (02332) 2703
  Computer & Design, Eppenhauser Straße 59, 5800 Hagen, Tel. (02331) 589842, Fax (02331) 54203

Bewertung

+ einfache Bedienung auf Client-Seite
+ Faxen im Netz aus allen Applikationen
+ arbeitet schnell und zuverlässig
+ einfache, aber sehr zweckmäßige Faxnummern-Verwaltung
– im Vergleich zu TeleOffice teuer
– Installation nur durch Fachmann

TeleOffice

Mit TeleOffice zeigte TKR auf der CeBIT den großen Bruder des bereits vor drei Monaten getesteten Fax-Programms JuniorOffice. TeleOffice kann alles, was JuniorOffice auch kann – und einiges mehr.

Was die grundlegenden und schon bei JuniorOffice vorhandenen Funktionen von TeleOffice betrifft, sei daher auf [1] verwiesen. Die Unterschiede zwischen JuniorOffice und TeleOffice liegen nun im wesentlichen in zwei Bereichen: Zum einen ermöglicht TeleOffice das Versenden von Faxen aus anderen Applikationen heraus, zum anderen bietet es mehr Funktionen im Bereich der Adreßverwaltung. Konkret ermöglicht TeleOffice – über die Funktionen von JuniorOffice hinaus – das Importieren und Exportieren der Daten im ASCII-Format, so daß einerseits bestehende Datenbestände übernommen und neue mit TeleOffice aufgebaut und dann in andere Datenbanken übernommen werden können.

Faxen statt Drucken

Ähnlich wie QFax ermöglicht TeleOffice das Faxen aus prinzipiell allen Applikationen heraus, die auch einen Ausdruck bieten. Abgesehen davon, daß dies auf technischem Level auf sehr verschiedene Art und Weise realisiert wurde, ist beiden Programmen gemeinsam, daß die Programmierer der jeweiligen Applikation sich um die Erstellung eines Fax-Treibers kümmern müssen. TKR hat sich hier – was letztlich auch der Konkurrenz zugute kommt – etwas besonderes einfallen lassen: Durch die mitgelieferten Quellcodes kann ein Programmierer ohne Mehraufwand einen Fax-Treiber erstellen, der sich sowohl für QFax als auch für TeleOffice eignet.

Für den Benutzer sieht das Faxen mit TeleOffice aus einer Applikation heraus auf den ersten Blick etwas umständlicher aus als mit QFax: Zunächst muß in TeleOffice selbst – das naheliegenderweise als Accessory installiert wurde – der externe Fax-Start aktiviert werden. Hier legt man dann bereits fest, ob das Fax in normaler oder feiner Auflösung erstellt werden soll. Auch der oder die Empfänger des Faxes werden jetzt schon ausgewählt. Nun folgt das 'Ausdrucken' des Faxes, das wie gewohnt aus der entsprechenden Applikation vorgenommen wird. Schließlich teilt man TeleOffice mit, daß das Faxen aus externen Applikationen beendet ist. Bestätigt man nun den vorgegebenen Sendezeitpunkt, der ein sofortiges Versenden vorsieht, so wird automatisch der Faxtreiber aktiviert, der das Fax verschickt.

Dieses etwas umständliche Verfahren bringt jedoch einige wesentliche Vorteile mit sich: Durch einfaches Sperren des Versands lassen sich beliebig viele Faxe inklusive Empfänger-Liste erstellen und später zu einem beliebigen Zeitpunkt durch Freigabe des Versands losschicken. So kann man mühelos im Laufe des Vormittags Faxe vorbereiten, komplett adressieren und dann die Mittagspause zum Versand nutzen. Auch ein gezieltes, zeitversetztes Senden ist auf diese Weise möglich: Als Sendezeitpunkt kann man beispielsweise die Nachtstunden festlegen, um Telefongebühren zu sparen. Ein dritter Vorteil, den aber auch bereits QFax bietet, liegt in der Tatsache, daß man eine Faxsendung aus mehreren Applikationen heraus zusammenstellen kann.

Abb. 1: Die Adreßverwaltung in TeleOffice bietet auch Import- und Exportfunktionen.

Verfügbare Treiber

Bei der getesteten Version von TeleOffice ist ein Treiber für Calamus 1.09N und SL im Lieferumfang enthalten. CyPress 1.5 und Tempus Word 2.0, die bei Drucklegung dieser Ausgabe bereits als Update erhältlich sein sollen, unterstützen TeleOffice direkt durch mitgelieferte Treiber. Laut Auskunft von TKR sind derzeit schon zahlreiche weitere Treiber in Arbeit, die entweder bei TeleOffice oder dem entsprechenden Anwendungsprogramm kostenlos mitgeliefert werden soll. Darüber hinaus bietet TKR für registrierte TeleOffice-Benutzer eine Mailbox, in der neue Treiber zum Download zur Verfügung gestellt werden sollen.

Die Geschwindigkeit

Da das Erstellen eines Faxes aus einer Applikation heraus immer eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt, ist es naheliegend, hier zwischen QFax/Pro und TeleOffice einmal Vergleiche anzustellen. Und in der Tat brachten unsere Tests in dieser Hinsicht erstaunliche Ergebnisse: Auf einem TT haben wir unter Verwendung von Calamus 1.09N die Zeiten gemessen, die TeleOffice bzw. QFax/Pro zum Ausgeben einer einzelnen Seite benötigen. Als Referenzseiten benutzten wir eine Seite mit viel Text (Seite 40 aus Heft 5/92) sowie eine Seite voll mit Rasterflächen verschiedener Intensität.

Während QFax die Textseite bereits nach 16 Sekunden ausgegeben hatte, ließ sich TeleOffice immerhin 48 Sekunden Zeit. Nach Auskunft von TKR liegt dies u.a. an der Tatsache, daß bei TeleOffice nicht der Fax-Treiber der Applikation die Faxdateien erstellt, sondern die Grafik lediglich an TeleOffice übergibt, das dann die Daten schreibt. Erstaunlicherweise hat TeleOffice dann beim zweiten Test-Objekt, der Graustufen-Seite, die Nase eindeutig vorn: Nur 13 Sekunden wurden benötigt im Vergleich zu 54 Sekunden bei QFax/pro. Noch viel erstaunlicher ist auf den ersten Blick allerdings, daß die von TeleOffice erzeugte Datei gerade mal 256 KByte groß ist, während QFax/Pro satte 900 KByte schreibt. Da die Komprimierung von Faxen genormt ist und TeleOffice deshalb beim Senden des Faxes die gleichen Daten übertragen muß wie QFax, gehen wir davon aus, daß TeleOffice zur Speicherung der Seiten auf Platte ein besser komprimiertes Zwischenformat benutzt und dieses erst beim Versenden ins eigentliche Fax-Format konvertiert. Der Vorteil dieses Zwischenformates ist dabei nicht nur die Platzersparnis, sondern auch die Tatsache, daß bei einem Serienfax die variablen Teile (Adresse etc.) noch leicht geändert werden können, ohne daß das ganze, möglicherweise mehrseitige Fax neu 'übersetzt' werden muß.

```
Modemeinstellungen
 Wartezeit auf Carrier: 45_ s
 max. Anzahl der Versuche: 3_
 Pause zwischen 2 Versuchen: 30__ sec
 minimale Länge einer Zeile: 0_ Bytes
 Wählstring: ______________________
 V.24 Input-Buffer: 4_ KBytes
 [ ] Tonwahl              [ ] Auto-Empfang
 [ ] Lautsprecher aus     [ ] Ring-Filter
 [x] Versand gesperrt     [ ] 14.400 Bit/s
                      [Abbruch]  [  Ok  ]
```

Abb. 2: Ein Teil der Konfiguration in TeleOffice.

Ins Netz gegangen

Während im Falle von QFax eine spezielle Netzwerkversion angeboten wird, ist eine solche bei TeleOffice nicht erforderlich: Durch die Trennung von Faxprogramm und Treiber ist TeleOffice von Haus aus netzwerkfähig. Die einzige Einschränkung ist, daß in der vorliegenden Version der Treiber über's Netz versandte Faxe nicht automatisch 'entdeckt'; dies soll jedoch laut TKR in Kürze behoben sein.

Fazit

TeleOffice ist ein zuverlässiges und leicht zu handhabendes Fax-Programm. Der etwas umständliche Modus operandi beim Erstellen eines Faxes aus einer Applikation wird durch die Fähigkeiten zum zeitversetzten Senden beliebig vieler Faxe mehr als ausgeglichen. Bleibt abschließend zu hoffen, daß möglichst viele Software-Hersteller schnell entsprechende Fax-Treiber zur Verfügung stellen – die nötige Vorarbeit hat TKR bereits geleistet. cs

[1] C. Strasheim, Junior Office, Atari Journal 3/92, Seite 25, Heim Verlag

TeleOffice

Datenblatt

- Vertrieb: TKR, Stadtparkweg 2, 2300 Kiel, Tel. (0431) 33 78 81
- Preis: DM 228,-

Bewertung

+ Faxe aus Applikationen oder mit eigenem Layout-Mechanismus erstellen
+ leistungsfähige Adreßverwaltung
+ zeitversetztes Senden
+ kombiniertes Developer-Kit für TeleOffice und QFax
+ schon in Basisversion netzwerkfähig
– etwas umständliche Handhabung
– relativ langsam bei Textseiten

Connect I

Dank entsprechender Fax-Modems zusammen mit Software wie QFax/Pro oder Junior/TeleOffice läßt sich der ST jederzeit in ein 'vollwertiges' Fax-Gerät verwandeln. Vollwertig deshalb, weil sowohl das Senden als auch das Empfangen von Faxen mit dem Computer möglich ist. Doch ein Problem bleibt normalerweise ungelöst ...

Während man ein konventionelles Fax-Gerät guten Gewissens Tag und Nacht laufen und auf eingehende Faxe warten lassen, ist dies bei Computer-Faxen wegen des hohen Stromverbrauchs und der – je nach Festplatten-Modell – nicht unerheblichen Geräuschbelästigung nicht sinnvoll. Bei einem Stromverbrauch von durchschnittlich 100 Watt für Computer und Festplatte ist dies nicht nur eine Belastung für die Stromrechnung sondern auch und vor allem für die Umwelt. Und gerade, wenn man nur sporadisch Faxe empfangen möchte und zudem längere Zeit abwesend ist, hat das Computer-Fax normalerweise inakzeptable Nachteile.

So läuft's

Mit dem auf der CeBIT vorgestellten CONNECT I bietet sich nun eine relativ elegante Lösung dieses Problems. Dieses kleine Zusatzgerät in der Größe eines Steckernetzteils wird zwischen Steckdose und Computer sowie Festplatte (ggf. über eine Verteilerleiste) geschaltet und aktiviert die beiden Geräte bei eingehenden (Fax-)Anrufen. Um Anrufe erkennen zu können, muß ein RS232-Zwischenadapter zwischen Modem und Computer geschaltet werden. Das dauerhaft laufende Modem signalisiert nun über die serielle Schnittstelle, wenn ein Anruf eingeht. CONNECT I erkennt dies und aktiviert den Computer.

Dort sorgt ein bei CONNECT I mitgeliefertes Start-Programm in Form eines speziellen Bootsektors für das unverzügliche Starten des Rechners. Die entsprechende Fax-Software – in unserem Test benutzten wir QFax/Pro – muß nach dem Booten einfach nur auf eingehende Anrufe warten und dabei den Anruf möglichst schnell beantworten, also nicht auf mehrere Klingelsignale warten. Außerdem empfiehlt es sich, den Rechner in einer Minimal-Konfiguration (also ohne nicht benötigte Accessories und AUTO-Ordner-Programme) zu booten, damit der Empfang möglichst schnell beginnen kann und das anrufende Faxgerät nicht vorher auflegt.



Abb. 1: Die Hardware von CONNECT I ist ausgesprochen unscheinbar.

Zur Hardware

Die Hardware von CONNECT I, das uns in einem Vorserienmodell zum Test vorlag, ist einfach und zuverlässig. Neben einer Betriebsanzeige findet sich auf der Gehäuseoberseite ein Schalter, um zwischen Wartestellung und Dauerbetrieb umzuschalten. Ein Regler erlaubt zudem die Einstellung der Zeitspanne, die der Computer nach Beendigung der Verbindung noch laufen soll. Im Handbuch beschrieben, aber beim getesteten Modell noch nicht realisiert, ist eine Erweiterungsbuchse. Über diese sollen laut Dokumentation – die sich übrigens auf gerade mal fünf Seiten beschränkt – diverse Erweiterungen angeschlossen werden können, so z.B. CONNECT SCHALTER, um CONNECT I unterm Schreibtisch installieren und dennoch ohne Verrenkungen zwischen Dauer- und Wartebetrieb umschalten zu können – ein Feature, das auf Grund des vermutlich minimalen Aufwandes (Schalter und Kabel) eigentlich serienmäßig vorhanden sein sollte. Vielversprechend ist das Modul CONNECT TELEFON, das es erlaubt, auch das Modem über CONNECT zu schalten und so den Stromverbrauch unter den Bedarf eines herkömmlichen Faxgeräts zu reduzieren.

Fazit

Die Anschaffung von CONNECT I empfiehlt sich für alle, die ein Computer-Fax als vollwertigen Ersatz für ein herkömmliches Faxgerät benutzen wollen, also Faxe nicht nur versenden, sondern auch empfangen wollen. Der Preis von DM 159,- ist angemessen. cs

Connect I

Datenblatt

- Vertneb: Richter Distributor, Hagener Straße 65, 5820 Gevelsberg, Tel. (02332) 2706, Fax (02332) 2703
- Preis: DM 159,-

Bewertung

\+ sinnvolle Ergänzung zu Fax-Modem
\+ einfache Handhabung
– zu knappes Handbuch

Music Domain

Weiter geht es mit unserer MIDI-Public-Domain-Übersicht aus dem letzten Heft. Nachdem wir uns im ersten Teil auf die J-Schiene konzentriert haben, geht es diesmal vorwiegend um PD-Programme aus der Sammlung der ST Computer. Gehen wir also gleich in medias res ...

ZuMIDI (S313/S314): Hier hat ein Autor eine äußerst interessante Idee umgesetzt und einen Sequencer für völlig 'Musikunkundige' geschaffen. Für dieses Programm muß man also kein Instrument spielen, keine Noten schreiben können – wahrscheinlich braucht man noch nicht einmal Ohren. Sicher, wenn man sich die meisten Sequencer-Kompositionen anhört, gewinnt man auch sonst oft den Eindruck, daß auf die sogenannten Komponisten eine solche Beschreibung paßt, aber dieses Programm wendet sich eben ausdrücklich an unmusikalische Geschöpfe. Man schreibt die Töne deshalb in eine ASCII-Datei nach einem bestimmten Code und kann sich das Ganze dann als Musik anhören. Die Kompositionen lesen sich hinterher genauso einfach wie eine Hieroglyphen-Schrift.

ZuMIDI ist ein umfangreiches Programm mit zahlreichen Utilities und Beispielen, das zwar ohne Maus auskommen muß, ansonsten aber in Sachen Bedienung einen guten Eindruck hinterläßt. Doch der Versuch, 'Musikunkundige' eine Art Sequencer benutzen zu lassen und zusätzlich die Notenschrift noch einmal neu zu erfinden, ist kein besonders glücklicher Versuch. Programme zum Notenlernen sind sinnvoller und wichtiger.

Frame it (S363): Dieses Programm wandelt Sound Samples, die im Byte-Format abgespeichert sind, in ein für den STE lesbares Format; auf dem ST läuft es nicht. Alle, die einen STE und einen Sound Sampler wie z.B. Pro Sound Designer, AS Sound Sampler, ST Replay usw. besitzen, sollten das Programm mal ausprobieren.

Bankload D50 (S363): Ein Programm zum Senden, Empfangen, Laden und Speichern von D50-Sound-Bänken. Außerdem zeigt es noch den freien Speicherplatz der Disketten an, eine Notiz zur jeweiligen Bank kann mit abgespeichert werden. Mehr tut das Programm leider nicht. So würde man sich von einem Bankloader wenigstens die Möglichkeit wünschen, einzelne Sounds zwischen zwei Bänken austauschen zu können. Das Programm läuft zwar, erfüllt die 'Mindestvoraussetzungen', ist aber nicht sehr komfortabel.

MIDI-Player 2.0 (S363): Dieses Programm ist ein kleiner 'Sequencer', der das Aufnehmen, Speichern und Wiedergeben von MIDI-Daten ermöglicht. Diese können zum Beispiel über ein angeschlossenes Keyboard oder mit Hilfe der Maus in einem Menü eingegeben werden. Leider können die eingegebenen Daten überhaupt nicht editiert werden; man kann sie speichern, laden und genauso wiedergeben, wie man sie eingespielt hat. Dieses Programm kann bestenfalls zum Aufnehmen von kleinen Ideen empfohlen werden, die Vorteile des Computers und des MIDI-Systems mit der Möglichkeit der flexiblen Editierung werden hier leider nicht genutzt.

MPC Help (S363): Hierbei handelt es sich um ein kleines, relativ sinnvolles und sauber programmiertes Programm zum Senden von MIDI-Programm-Change-Befehlen. Auf jedem der 16 MIDI Kanäle kann in der Init-Page ein Gerät mit seiner spezifischen Programm-Aufteilung einmal abgespeichert werden, in der Main Page werden diese dann vom Computer richtig gesendet. Ich frage mich zwar, für wen so ein Programm sinnvoll ist, aber es funktioniert und wer es gerne hätte, kann es ja bestellen.

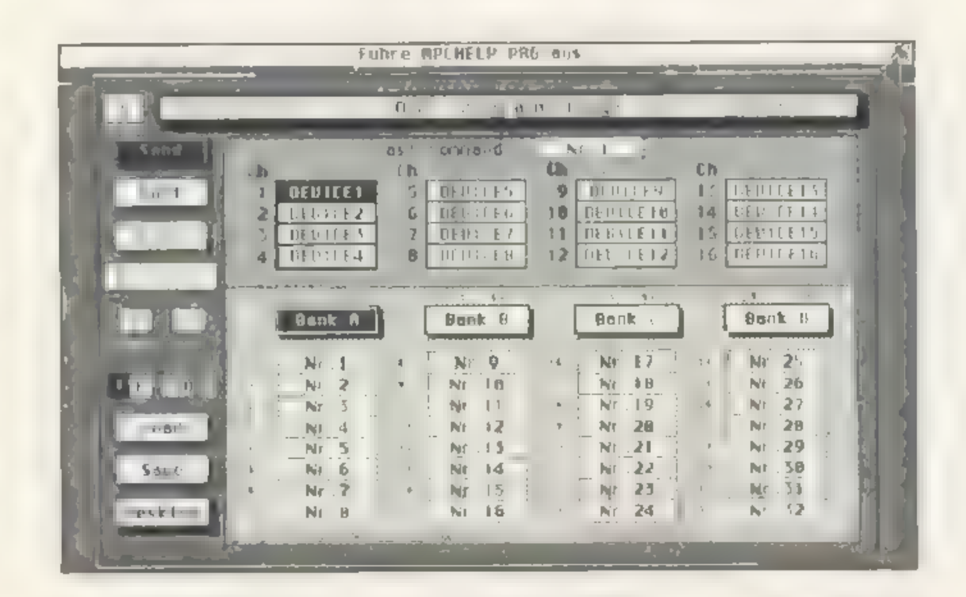


Abb. 1: MCP-Help von Diskette S363.

MIDI Out (S363): MIDI Out ist ein nützliches Programm, das sowohl als Programm als auch – und dies ist besonders nützlich – als Accessory läuft. Es macht eigentlich nicht sehr viel: Es simuliert lediglich ein MIDI Thru auf dem Atari. Dies ist vor allem wichtig für Leute, die ein Master- Keyboard und einen Expander haben, oder für Leute mit Synthesizern, die normalerweise Local Control auf Off stellen. Mit Hilfe dieses Accessorys ist es jetzt möglich, während man zum Beispiel mit einem Textverarbeitungsprogramm arbeitet, mal kurz etwas auf den Keyboards anzuspielen. Als kleiner Zusatz für die MIDI-Freaks ist noch ein MIDI Realtime Monitor realisiert, der in hexadezimaler Schreibweise anzeigt, welche MIDI-Daten vom Keyboard ankommen. Fazit: Hier hat ein Autor mit Minimalaufwand ein sinnvolles kleines Programm bzw. Accessory geschrieben. Als störend habe ich empfunden, daß die hexadezimalen Zahlen des MIDI-Monitors nach dem Ausschalten desselben nicht auf dem Bildschirm stehen bleiben. Eine Darstellung der MIDI-Daten im Klartext wurde vom Autor angekündigt.

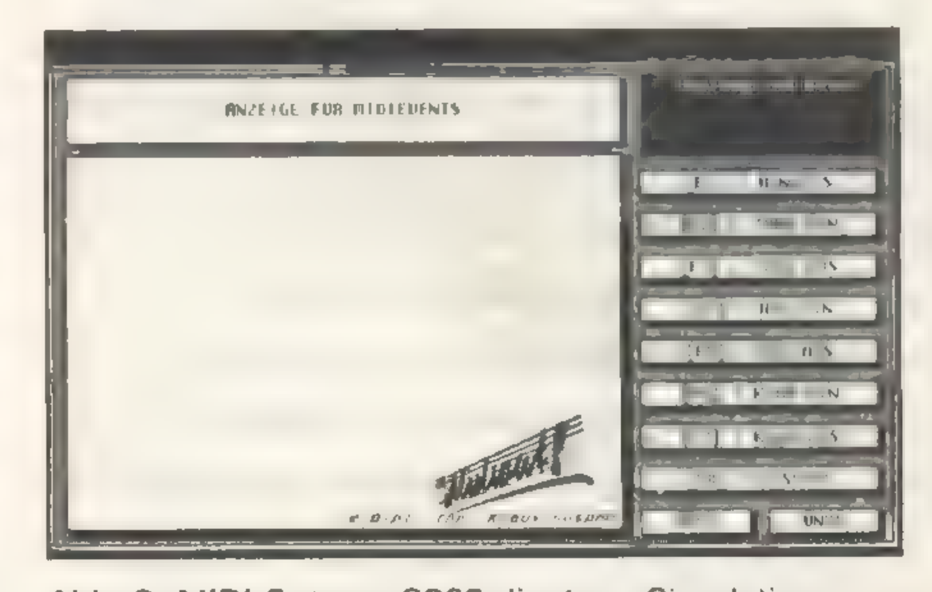


Abb. 2: MIDI Out von S363 dient zur Simulation von MIDI Thru auf dem Atari.

Guitar (S364): Guitar ist eigentlich nichts anderes als eine Sammlung von ein paar Blättern, nur eben nicht auf dem Papier, sondern auf dem Bildschirm. Es wird meistens das Griffbrett aufgezeichnet, darauf sind verschiedene Fingersätze für unterschiedliche Tonleitern notiert. Man lädt eine Seite nach der anderen, in der Zwischenzeit ertönt eine nicht gerade sehr originelle Musik. Als erstes muß man sich fragen, wozu denn das Ganze gut ist – Gitarrenlehrbücher gibt es schließlich wie Sand am Meer. Zweitens: Was die Tonleitern betrifft, so wird hauptsächlich Dur, Moll (äolisch) und die Blues-Tonleiter aufgezeichnet. Diese Tonleitern sind in anderen Büchern wesentlich besser erklärt und dargestellt. Drittens: Besonders ärgerlich finde ich, daß die Grundtöne der Tonleiter nicht markiert sind. Viertens: Ebenfalls verwirrend ist, daß 'Griffpatterns' als Lagen bezeichnet werden. Gut hingegen sind die dargestellten Akkorde, wenn auch meilenweit von der Vollständigkeit entfernt; dies war aber auch sicher nicht der Anspruch des Programms. Man könnte das Programm höchstens im Privatunterricht mit vielen Erklärungen verwenden, ein Anfänger alleine vor dem Computer wird damit sicher nichts anfangen können.

ListLess (S406): Noch ein ganz hervorragendes Gehörbildungs-Programm, das einen fast wunschlos glücklich macht. Es fragt nicht nur Intervalle, sondern auch

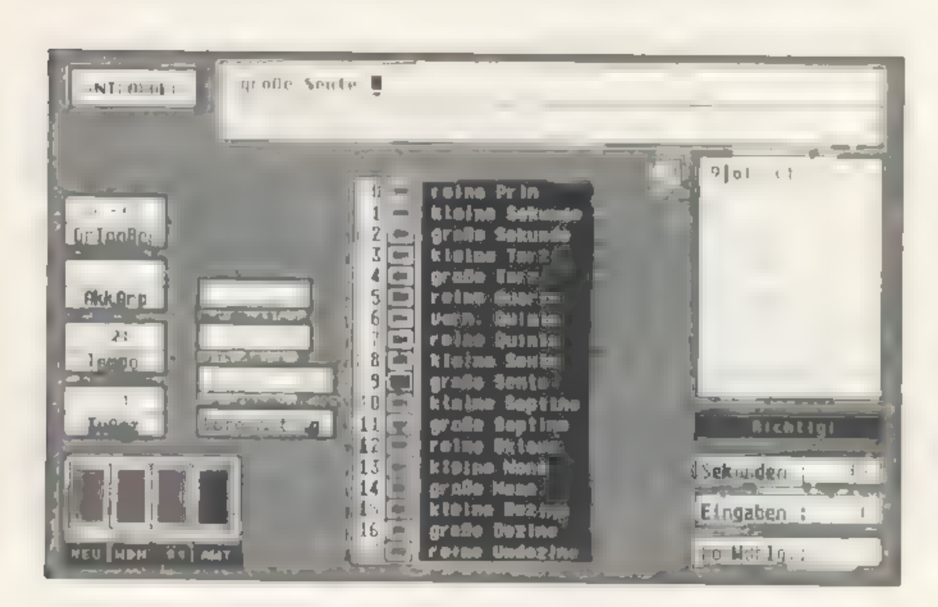


Abb. 3: ListLess von S406 dient zur Gehörbildung.

Akkorde und Tonleitern ab und protokoliert sogar mit, wie lange man überlegt hat, wieviele Fehlversuche man brauchte und wie oft man sich die Aufgabe hat wiederholen lassen. Sowohl die Liste der Akkorde als auch die der Tonleitern ist für den normalen Gebrauch vollständig genug, weitere Akkorde können selbst erstellt und benannt werden. ListLess ist ein ganz komfortables und ausgereiftes Programm zur Gehörbildung für Jedermann.

Böhm 4x9 (S422): Ein ganz komfortabel und professionell aussehendes Dump- und Editor-Programm für den Böhm Expander 4x9. Es lädt und speichert sowohl einzelne Sounds als auch Bänke, im Editor-Teil hat man Zugriff auf alle wichtigen Parame-

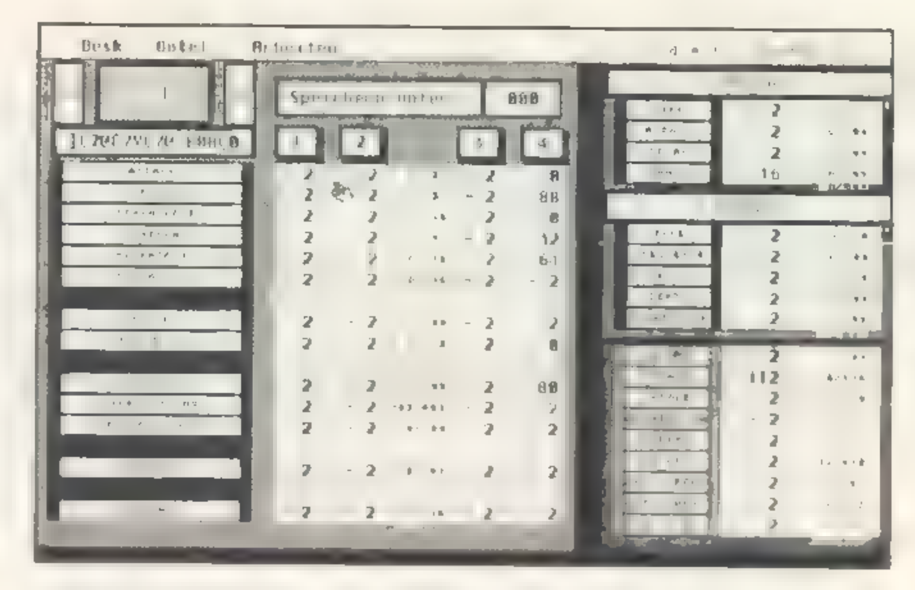


Abb. 4: Ein komfortabler Editor für den Böhm Expander.

ter eines Sounds. Die Benutzeroberfläche des Programmes hinterließ insgesamt auch einen sehr positiven Eindruck. Alle, die einen Böhm 4x9 Expander besitzen, sollten das Programm unbedingt mal probieren, vor allem, da es meines Wissens ähnliche kommerzielle Programme für dieses Gerät gar nicht gibt.

Editor 4x9 (S422): Kaum habe ich geschrieben, daß Editor- und Dumputilities für den Böhm Dynamic Expander 4x9 sicher Seltenheitswert haben, schon kommt hier der nächste. Auch dieser sieht sehr gut aus, kann Bänke und einzelne Sounds la-

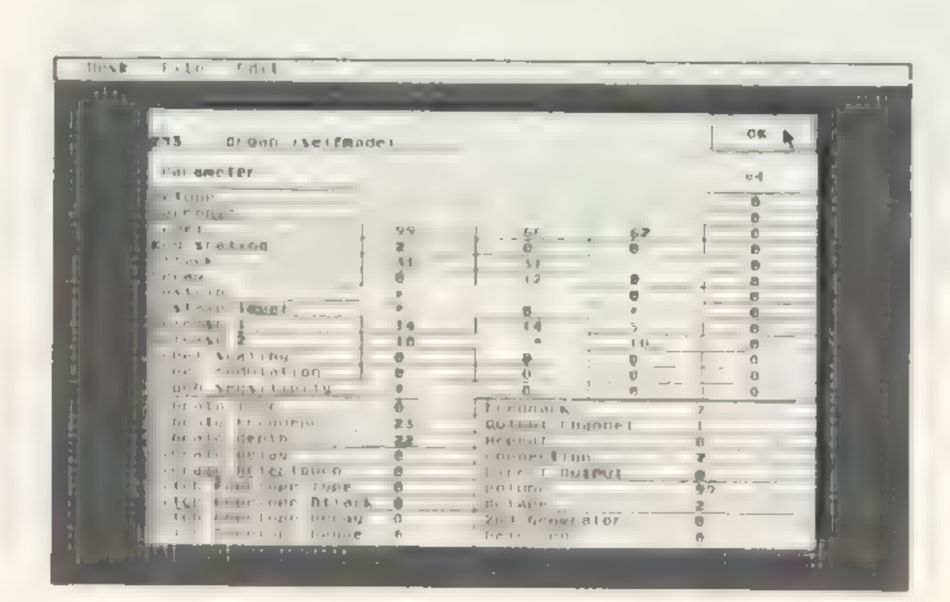


Abb. 5: Dieser Editor arbeitet voll unter GEM.

den, speichern, senden und empfangen. Ebenso wie sein Vorgänger kann auch dieses Programm dazu benutzt werden, einzelne Sounds zu editieren und diese dann abzuspeichern. Positiv herauszustellen ist, daß dieses Programm unter GEM programmiert ist und Accessories weiter zu benutzen sind. Welchem der beiden Programme für den Böhm Dynamic Expander 4x9 man letztendlich den Vorzug geben wird, bleibt jedem selbst überlassen.

TimeCalc (S422): Time Calc ist ein Programm zur Berechnung von Zeiten abhängig vom Tempo eines Stücks oder des Tempos abhängig von der Zeit. Heutzutage wird es bei der Film- oder Videovertonung nicht mehr ganz die überragende Bedeutung haben, die es noch vor einigen Jahren gehabt hätte, wird doch neuerdings die meiste Filmmusik ohnehin mit Computern gemacht. Es gibt aber immer noch sinnvolle Anwendungen für dieses Programm. So kann man es zum Beispiel zu Hilfe nehmen, um eine Delay-Zeit so einzustellen, daß sie mit den Sechzehnteln, Achteln oder Vierteln 'mitgeht'. Natürlich ist es auch

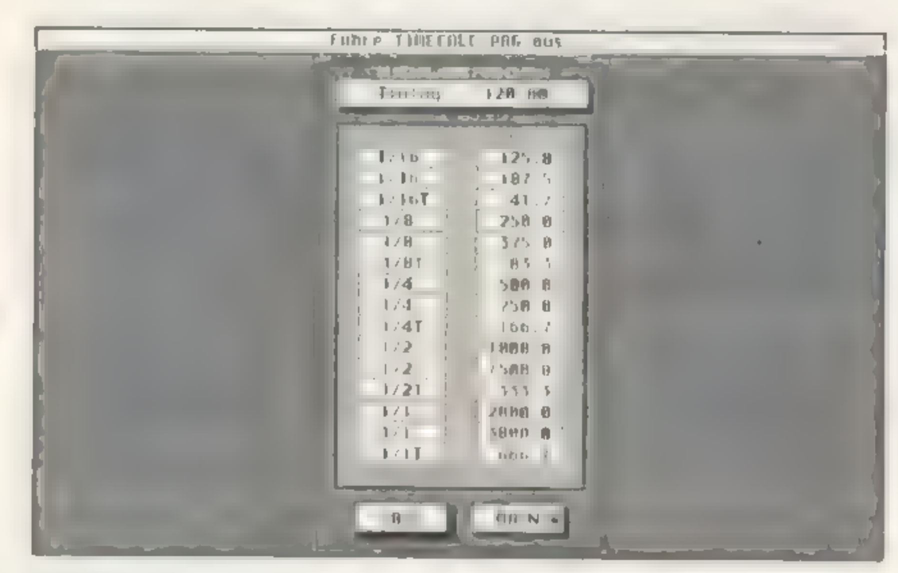


Abb. 6: Ein Utility zur Berechnung von Zeiten abhängig vom Tempo eines Musikstückes.

hilfreich, um ein Tempo für ein dirigiertes Orchester zu finden, daß eine Filmmusik spielt – aber wie gesagt, dieser Fall wird ja immer seltener.

Hall Sound (S422): Kleines Programm zum Editieren der Hall-Parameter vom Roland MT32. Wer einen besitzt, sollte es ausprobieren.

M1 Tools & M1 Serve (S422): Zwei Programme, die zusammengehören. Das Tool zum Bearbeiten von M1-Sounds und Combinations, Serve zum Senden und Empfangen, das heißt zur Kommunikation mit dem M1. Das Programm kann alles, was man zur Bearbeitung und Sicherung von Sounds so braucht, es ist eine echte Alternative zu kommerziell erhältlichen Programmen. Sogar ein 'Minisequencer' ist enthalten, mit diesem können kleine Melodien aufgezeichnet werden, die dann an den Synthesizer gesendet werden. So kann man sich voll der Sound-Aufbereitung widmen und muß nicht zwischendurch spielen oder eventuell noch MIDI-Kabel umstecken. Ein Highlight für M1-Besitzer!

MVE (S422): Ein Accessory zum Editieren der Multiprogramme des K1. Nichts umwerfendes, doch K1-Besitzer sollten das Programm ausprobieren.

MIDI-Pauker (P2048): Mit MIDI-Pauker kann man das Notenlesen üben. Das Programm hat grundsätzlich zwei verschiedene Arbeitsmodi: Im MIDI-Lern-Modus kann man damit Notenlesen lernen. Der Computer fragt dreißig Noten ab, die man über die Tastatur oder über ein angeschlossenes MIDI-Keyboard beantworten kann. Beim Start verlangt der MIDI-Pauker einen Wert zwischen fünf und fünfzehn, der den Notenkenntnissen der Testperson entspre-

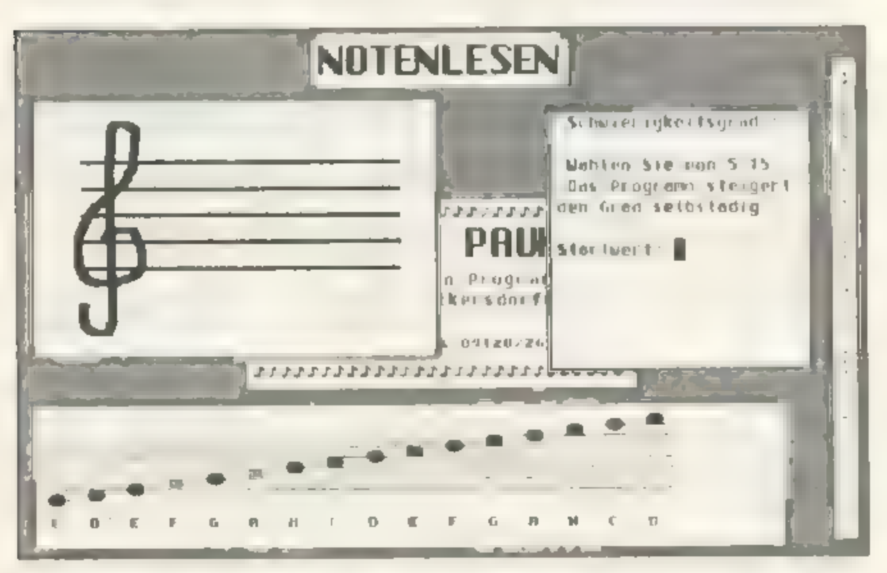


Abb. 7: Ein nützliches Programm zum Notenlesen.

chen sollte. Diesen Startwert paßt der MIDI- Pauker jedoch ständig an den Lernerfolg an. Auch die Zeit, die für die Beantwortung vorgegeben ist, wird laufend geändert. Eine einmal falsch beantwortete Note wird öfter abgefragt. Außerdem läuft noch eine Stopuhr mit, um sich mit anderen Kandidaten zu vergleichen. Im zweiten Modus, dem MIDI-Show-Betrieb wird eine am MIDI-Keyboard gedrückte Taste am Bildschirm in Noten dargestellt. Bei beiden Modi hat man die Wahl zwischen der Darstellung der Noten im Violin- oder Baßschlüssel. Für den musikalischen Anfänger oder auch für den Musiklehrer ein sehr sinnvolles, gutes Programm.

UniDump (P2099): UniDump ist ein kleines Universal Dump Accessory, das in der Lage ist, Sounds unterschiedlicher MIDI-Geräte im Twentyfour-Format oder im MIDI-File-Standard zu senden und empfangen. Heutzutage im Zeitalter von Cubase und Satelite kommt UniDump wohl nicht mehr eine so große Bedeutung zu. Trotzdem: Ein nützliches Programm.

1st Note (P2101): Ein eigentlich von der Beschreibung her interessantes Programm, das sich leider auf meinem Mega ST nicht starten ließ: Bus Error. Schade!

E-20 Plus (P2119): Das Keyboard E-20 von ROLAND hat laut Handbuch noch weitere 64 Klänge zu bieten. Nur kommt man ohne den Einsatz von MIDI nicht dran! Mit Hilfe dieses Programms ist dies jetzt möglich. Die Bedienung erfolgt entweder mit der Maus oder mit der Tastatur. Über dem Bedienfeld ist in ziemlich kleiner Schrift das Angebot an Klängen zu lesen. Im Bed dienfeld erscheint der gerade eingestellte Klang. Für alle Roland E-20 Benutzer sehr zu empfehlen.

FB01 (P2119): FB01 ist eine Demo-Vers sion eines sehr gut aussehenden Editor- und Dump-Programms für den Yamaha FB01. Die Vollversion erhält man gegen

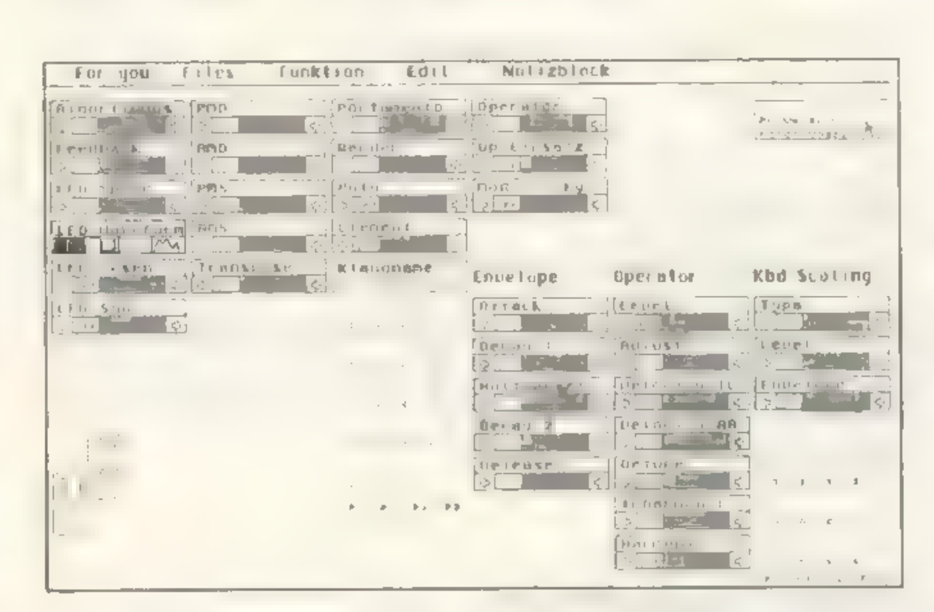


Abb. 8: Demoversion eines Editors für Yamaha FB01.

Einsendung einer Diskette, eines Rückumschlages und einer beliebigen Summe Geldes. In Anbetracht der auf den ersten Blick bereits sehr interessanten Funktionen (das Programm hat sogar einen Zufallsgenerator zur Sound-Erstellung sowie einen Notizblock), ist dies sicher als fair zu bezeichnen.

MIDI Help (P2197): MIDI Help besteht aus dem Programm E20SOUND und drei unterschiedlichen MIDI Utilities. E20SOUND ist dazu gedacht, auch an die 64 zusätzlichen Sounds des Roland E20 Keyboards zu gelangen. Die Bedienung ist im wesentlichen ganz einfach: Auf dem Bildschirm werden alle 128 Sounds – nach Instrumentengruppen zusammengefaßt – dargestellt. Um nun einen Sound anzuwählen, muß man nur mit dem Mauszeiger auf den entsprechenden Soundnamen zeigen und auf die linke Maustaste drücken.

Das Programm **MHELP** ist eine Zusammenfassung von drei kleinen MIDI-Utilities: einem Argepiator, einem Chordgenerator und einem kleinen Sequenzer. Auf der Startseite befinden sich die Knöpfe zur Auswahl der Utilities und zur Einstellung der MIDI-Kanäle. Weiterhin gibt es noch die Möglichkeit, durch Local On/Off die Tonerzeugung des Einspiel-Keyboards an bzw. auszuschalten, sowie einen Knopf, um eventuelle Notenhänger zu beseitigen.

Der Arpegiator ermöglicht es, die Geschwindigkeit sowie die Soundnummer zu verändern. Es kann eine Pause eingefügt werden, der komplette Buffer gelöscht, sowie die Aufnahme gestoppt werden. Da beim Verlassen dieser Seite alles gelöscht wird, ist es noch möglich, den Buffer zu speichern und zu laden.

Der Sequenzer hat nur eine Aufnahmekapazität von maximal 1000 Midi-Events, wobei jedoch Pitchbending und Aftertouch ausgefiltert werden, um diese Grenze nicht so schnell erreichen zu lassen. Aufnahme und Wiedergabe können durch die rechte Maustaste abgebrochen werden. Der Knopf LOOP ermöglicht es, eine Aufnahme beliebig oft zu wiederholen, wobei mit LOOP-TIME die Abstände zwischen den Wiederholungen festgelegt werden. Dies ist natürlich ein ganz kleiner Sequenzer, der eigentlich kaum ernsthaft benutzt werden kann. Er funktioniert zwar, kann aber zu wenig. Am meisten störte mich, daß man keine richtigen Noten nach Metronom eingeben kann, sondern nur so ins Blaue hinein spielen muß.

Der Chordgenerator erzeugt angeblich aus einem Tastendruck des Eingabekeyboards einen Akkord auf dem Ausgabesynthesizer. Weiterhin kann hier noch ein Punkt auf der Klaviatur festgelegt werden, bis zu dem die Akkorde erzeugt werden sollen. Mir ist es nicht gelungen, irgendwelche Chords hinzukriegen, aber vielleicht gibt es da noch Talentiertere?

Drums (P2197): Drums ist ein Programm zur Bearbeitung von Drumpatterns und Songs. Nach einigen Abstürzen habe ich es aufgegeben, das Programm zu testen. Es ist noch nicht ausgereift und damit auch noch nicht empfehlenswert.

U110 (P2197): U110 ist das nächste Editor-/Dump-Programm, diesmal für den Roland U110. Mit GEM-Oberfläche und schönen Icons – für U110-Besitzer unbedingt zu empfehlen.

Weiter geht's

Was eigentlich als Zweiteiler geplant, war in Anbetracht der Vielzahl von interessanten PD-Programmen im MIDI- und Musik-Bereich unmöglich in zwei Ausgaben unterzubringen. Den dritten und dann wirklich letzten Teil unserer Übersicht finden Sie deshalb im nächsten Atari Journal. jg/cs

Der ST im Pfarramt

Über den Einsatz des Atari ST zusammen mit teilweise ganz spezieller Software in seiner Gemeinde berichtet Pfarrer Kurt-Rainer Klein aus Schornsheim.

In seinem neuen Buch 'Das Technopol' meint der Medienökologe Neil Postman: "Der Computer behauptet, um es klar und einfach auszudrücken, daß die Mehrzahl der ernsten Probleme, mit denen wir es im privaten und im öffentlichen Bereich zu tun haben, technische Lösungen erfordern, die etwas mit dem raschen Zugriff auf ansonsten nicht verfügbare Informationen zu tun haben. Ich behaupte dagegen, daß dies Unsinn ist. Unsere wirklich ernsten Probleme sind nicht technischer Natur, und sie erwachsen auch nicht aus unzureichender Information."

Jede technische Errungenschaft bedarf der kritischen Reflexion und kann zum 'Fluch oder Segen' werden. Immer wieder ist zu überprüfen, ob ich mir eine Technologie sinnvoll untertan mache oder ob mich eine Technologie ihren Zwecken anpaßt. Nun haben auch Pfarrer tagtäglich eine Fülle von Informationen zu bearbeiten, zu filtern, weiterzugeben und sind in der Moderne zu so etwas wie 'Informationsmanagern' geworden. Die Datenflut ist rationell und oft auch vertraulich zu bearbeiten, ohne daß sie behindert und aufhält. Die Inhalte dürfen nicht durch die Form erstickt, sondern sollen in ihr geschickter transportiert werden.

Aller Anfang ist ...

Seit gut sechs Jahren arbeite ich als Pfarrer in zwei Gemeinden mit insgesamt 1500 Gemeindegliedern. Auch wenn der direkte menschliche Kontakt in vielfältiger Hinsicht im Vordergrund steht und immer Priorität genießt, gibt es im für Gemeindeglieder Verborgenen eine ganze Menge Arbeit, die mit einem Atari-Computer elegant erledigt werden kann. Von dieser vielfältigen Arbeit möchte ich hier ein wenig berichten.

Jahrelang hämmerte ich auf einer mechanischen Schreibmaschine meine Gedanken zu Papier. Dann kam eine elektronische ins Haus, die mit einem Korrekturband meinen unzulänglichen Fingerbewegungen manche Unsauberkeit nahm. Ein Computer – nein, danke! Mein kleiner Bruder verbrachte Stunden vor diesem Gerät, und das Leben schien nur noch aus einem 12-Zoll-Bildschirm zu kommen. Man hat nun mal so seine Vorurteile und ist oft auch ganz zufrieden damit. Also schrieb ich wie seither und lernte all die kleinen und großen Möglichkeiten, welche ein Computer bietet, nicht einmal im Ansatz kennen.

Aber manchmal gibt es im Leben Fragestellungen, die nach neuen Antworten verlangen. Eine solche eröffnete sich mit dem Vorhaben, zusammen mit meiner Frau ein Buch über die Geschichte meiner Kirchengemeinde zu schreiben. Das Bau-Jubiläum der Kirche kam an den Horizont und ließ uns tiefer in die Jahrhunderte alten Akten schauen, welche eine Fülle von interessanten Informationen boten. Aber beim Durchrechnen, was ein kleines Büchlein bei geringer Auflage an Druckkosten verschlingen würde, sank die Stimmung rapide auf den Nullpunkt und das Vorhaben schien gestorben zu sein.

Beim Gespräch im Familienkreis meldete sich mein Bruder wieder zu Wort: Er wußte Rat und zeigte mir, zu was ein Atari-Computer mit Signum!2 in der Lage war. Das war genau, was ich im Grunde schon seit meiner Jugendzeit gesucht hatte: die einfache Möglichkeit einer eigenen 'Druckerei' im Haus. Die Entscheidung für einen Atari-Computer fiel mir leicht und bedurfte keiner weiteren Erörterung. Die erste Ausstattung war bescheiden und wuchs im Laufe der Jahre entsprechend der Bedürfnisse an.



Abb. 1: Ein Gemeindebrief läßt sich mit Signum! leicht erstellen, wie dieses Beispiel zeigt.

Der Gemeindebrief

Signum!2 gehörte ungeteilt meine erste Liebe. Die Fähigkeit, unzählig viele Schriftarten zum frei positionierbaren und sauberen Ausdruck zu bringen, faszinierte meine publizistischen Anstrengungen im Gemeindebereich ungemein. Die Erstellung eines

Sonntag für Sonntag erscheinenden Gottesdienstblattes (DIN A4 doppelseitig bedruckt, Auflage: 130 Exemplare) wurde zunehmend mit Signum!2 erledigt. Der Spaltensatz und die Makrobelegung automatisierten sonntäglich wiederkehrende Floskeln, die Schriftvariationsmöglichkeiten verliehen dem Blatt seine optische Auffälligkeit. Der dreimal jährlich publizierte Gemeindebrief verlor sein fades und langweiliges Schreibmaschinen-Image und strahlt Professionalität aus. Einladungen zu Gemeindefesten, Gottesdienst-Liturgieblätter, Arbeitsfolien für den Konfirmandenunterricht, Schularbeitszettelzettel und viele andere 'Drucksachen' werden mit Signum! zum stilvollen Arbeitsmaterial. Mittlerweile habe ich mich in Signum!3 eingearbeitet und profitiere noch mehr von dessen Gestaltungsmöglichkeiten.

Seit einiger Zeit stellt der 'Evangelische Werbedienst' in Stuttgart mehrere Tausend Grafiken im TIFF- und PCX-Format (nur für MS-DOS-Geräte) für die kirchliche Arbeit zur Verfügung. Ich habe mir die Mühe gemacht, diese Grafiken mit Hilfe des Grafikkonverters PICON ins IMG-Format zu wandeln. Das war ein hartes Stück Arbeit; denn erst mußten die Dateien dekomprimiert, auf Atari-Disketten und Harddisk übertragen, anschließend gewandelt und wieder komprimiert werden. Da Signum!3 IMG-Grafiken verarbeitet – und deren Qualität hervorragend ist -, werden meine Publikationen nun noch lebendiger. Allen interessierten Atari-Usern will ich diese Grafiken gerne zur Verfügung stellen, sofern sie das Copyright des Werbedienstes erwerben.

Datei Edit Druck Formular Einstell Disk System

1 KONFI-SCHEIN	Nr. 6
2 Konfi-Spruch	
3 Konfi-Spruch	Die Liebe sei ohne Falsch.
4 Konfi-Spruch	Haßt das Arge, hängt dem Guten an.
5 Konfi-Spruch	
6 Bibelstelle	Römer 12,9
7 Name	Vanessa Kraus
8 Geburtstag	28.06.1978
9 Tauftag	20.08.1978
10 Konfirmiert	Konfirmiert am:
11 Konfirmation	3. Mai 1992
12 Kirche	In der Kirche zu
13 Konfi-Ort	Udenhein
14 Konfirmator	Durch Pfarrer
15 Pfarrer	K. R. Klein
16 Gemeinde	Udenhein
17 Trennlinie	
18 Spruch	KONFIRMATIONS - SPRUCH:

Simone Becker
Dirk Breyer
Ingo Breyer
Torsten Groß
Arthur Harbich
Vanessa Kraus
Jörg-Martin Maruhn
Sven-Uwe Mauer
Marcel Jerome Weim

Abb. 2: Formular Plus eignet sich für Urkunden aller Art – und solche gibt es im kirchlichen Bereich für jeden Anlaß.

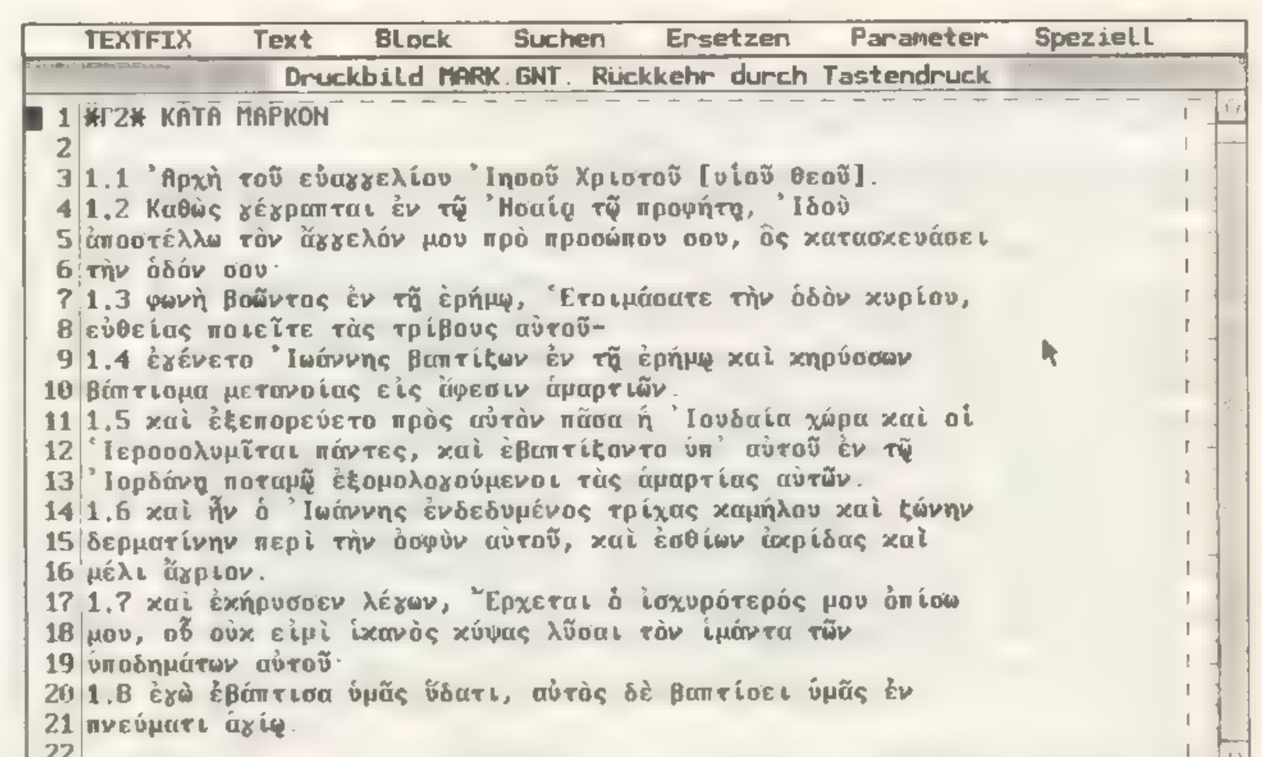


Abb. 3: TextFix erlaubt die Darstellung von Bibeltexten in Originalform, hier in griechisch.

Das Aushängeschild

Zur Konfirmation erhalten die Konfirmanden eine Konfirmationsurkunde, die Taufe eines Kindes wird den Eltern ins Stammbuch eingetragen, Patenbriefe werden für die Taufpaten beigelegt, immer wieder sind Patenscheine oder Dimissorialen für auswärtige Amtshandlungen auszustellen, Kirchenvorstandsbeschlüsse müssen auf ein Formblatt übertragen werden. Jeder, der schon eimal ein Formblatt mit der Schreib-

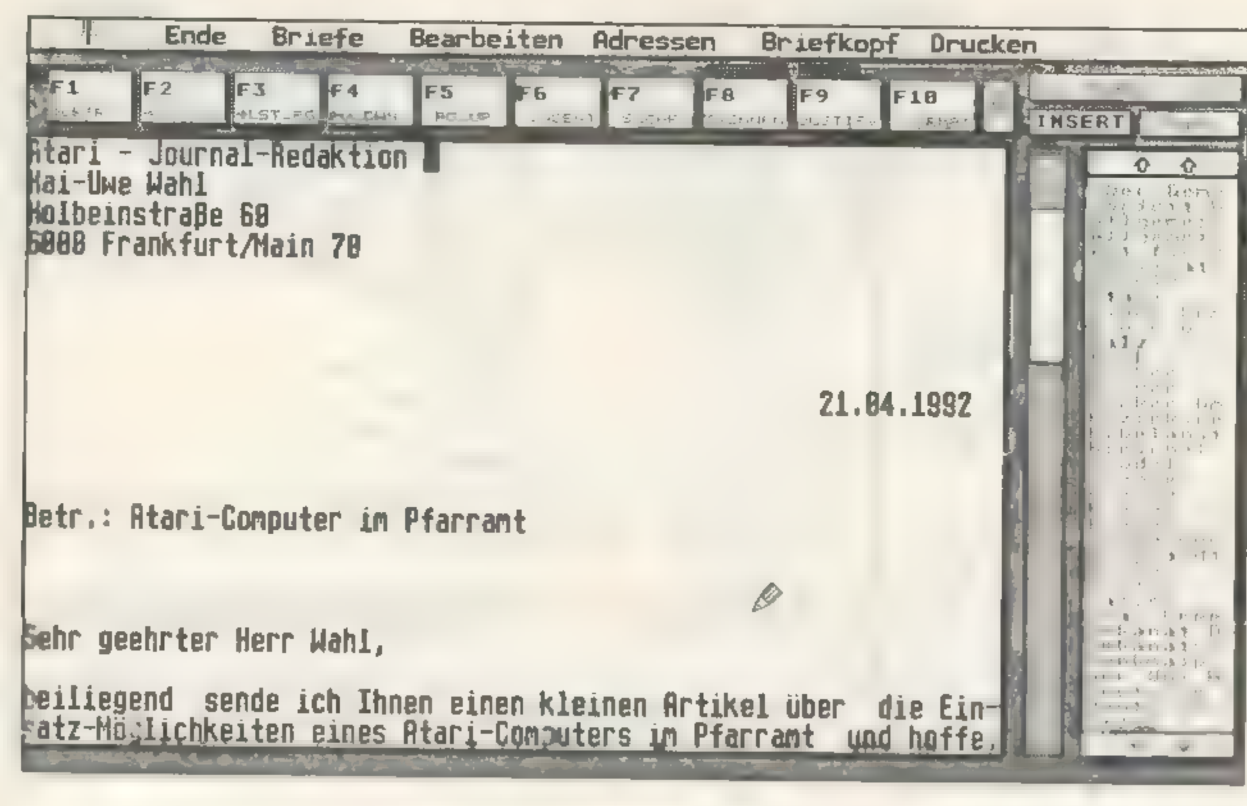


Abb. 4:

Gerade individuelle Serienbriefe lassen sich mit Daily Mail leicht erstellen.

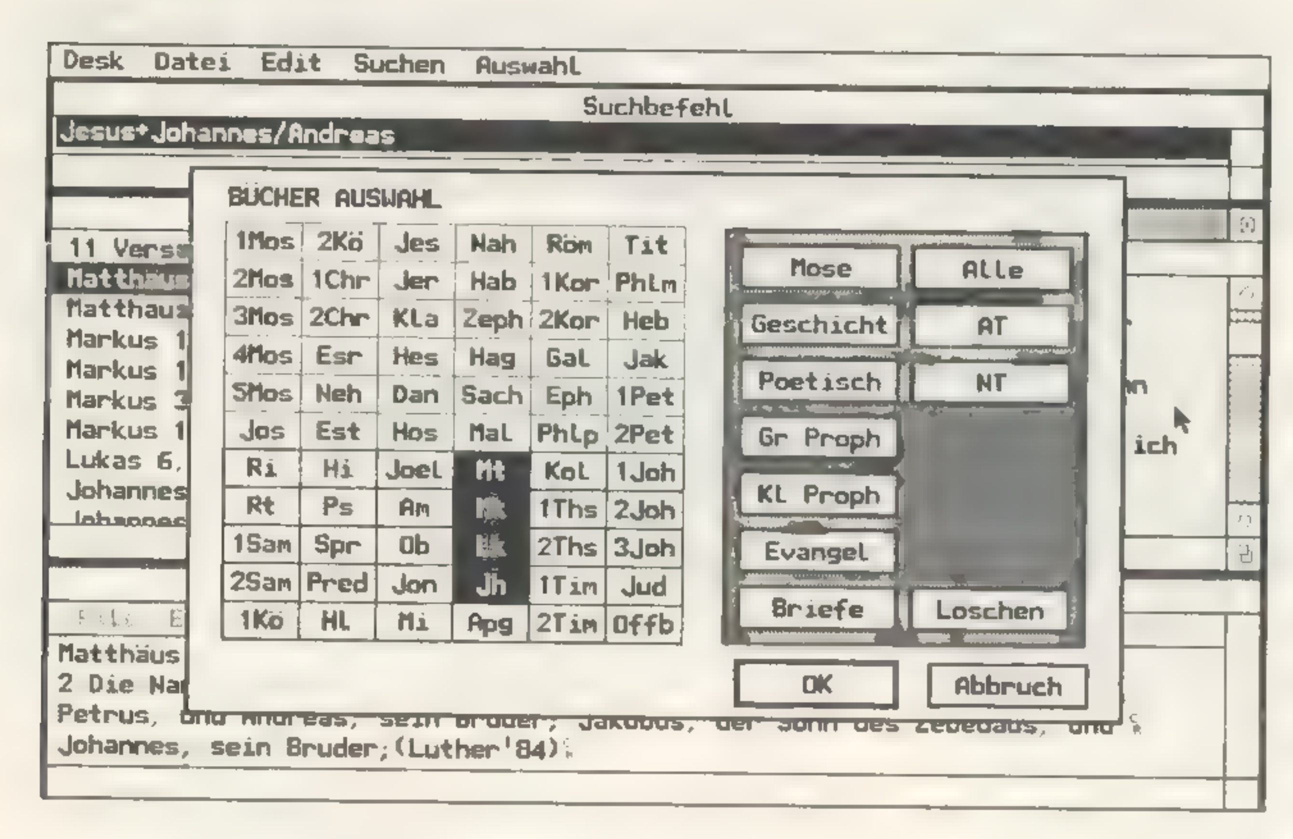


Abb. 5:

Die Spirit Ware Konkordanz erleichtert das Auffinden beliebiger Bibelstellen ungemein.

maschine ausgefüllt hat – vielleicht seinen Lohnsteuerjahresausgleich -, weiß, wie lästig das genaue Positionieren ist und wie selten es gelingt. Bei Urkunden muß das ganze aber selbstverständlich paßgenau sitzen.

Urkunden und Formulare sind heute kein Problem mehr dank Formular Plus: Die Datenbank mit dem dem paßgenauen Ausdruck ist eine erfreuliche Erleichterung dieser aufwendigen Pfarramtsroutinen. Grußkarten, Mitarbeitergeburtstage, Etiketten, Tauftagsbriefe und noch eine Menge mehr lassen sich pflegeleicht verwalten und ausdrucken. Natürlich muß man die Hürde der Formularerstellung erst einmal nehmen. Aber die Fähigkeiten von Formular Plus sind so vielfältig, daß das Bearbeiten der Daten diesen Zeitaufwand 'hundertfältig' wettmacht. Die Eigenschaft, Formularbeschreibung und Daten getrennt abzuspeichern, erlaubt mir, Daten nur einmal (!) einzugeben, aber mehrmals in verschiedenen Formularen, Urkunden oder anderen Druckerzeugnissen auszudrucken. Und wiederkehrende Eingaben werden als Vorgabedaten definiert und vom Programm selbstätig in jedes Datenblatt eingesetzt. Selbst die Übernahme von Gemeindegliederdaten aus dem PC-Bereich ist eine Kleinigkeit.

Die persönliche Note

Ein Pfarramt pflegt eine umfangreiche Korrespondenz. Es vergeht kein Tag, an dem nicht mindestens ein Brief das Haus verläßt. Daily Mail gestattet mir das schnelle und akkurate Schreiben von Briefen sowie das einfache Schreiben von Kirchenvorstands- und Konfirmandeneltern-Einladungen als Serienbriefe. Es ist einfach netter, wenn eine Einladung nicht im Stile eines allgemeinen Rundschreibens gehalten ist, sondern die genaue Adresse und persönliche Anrede aufweist. Man fühlt sich dadurch auch wirklich angesprochen!

Daily Mail speichert die einmal eingegebenen Adressen, zeigt sie jederzeit in einem Adreßfenster an und lädt sie schnell in das Editorfenster. Makros – auf Funktionstasten gelegt – schreiben Floskeln wie 'Mit freundlichen Grüßen' in Sekundenschnelle. Blöcke, wie z.B. das Schema einer Kirchenvorstandseinladung, können an beliebiger Stelle im Brief geladen werden.

Im wesentlichen kann man sich beim Schreiben eines Briefes so auf den Inhalt des Textes konzentrieren, Formatierungsfragen übernimmt das Programm. Adresse, Datums-, Betreff- und Anredezeile erscheinen beim Laden an der Stelle, die man irgendwann einmal definiert hat. Abspeichern, überdenken und später – nach eventueller Korrektur bzw. Ergänzung -ausdrucken, hat sich manches Mal bewährt.

Das Geistliche

Das Handwerkszeug eines Theologen ist seine Bibel. Nun hat auch diese das Laufen auf dem Atari-Bildschirm gelernt: Ende 1990 bin ich auf ein amerikanisches Konkordanz-Programm gestoßen, das in einer PD-Reihe mit einem Teil der englischen King-James-Bibel erschien. Zunächst hatte ich es wieder zur Seite gelegt. Als aber in Deutschland kein vergleichbar gutes Bibelprogramm zu haben war, habe ich an Spirit Ware meine Bitte geschrieben, für diese Konkordanz einen deutschen Bibeltext zu formatieren. Zu meiner Überraschung ist dies mit meiner Hilfe für den Elberfelder und den Luther'84-Bibeltext möglich geworden. So habe ich auch mitgeholfen, die Bildschirmausgaben des Konkordanzprogrammes ins Deutsche zu übertragen.

Der ganze Bibeltext hat als ASCII-Text eine Größe von 4,8 MByte. Die Konkordanz arbeitet mit einem auf 2,1 MB komprimierten Bibeltext über ein Wörterbuch. Die Suchvorgänge sind entsprechend schnell! Eine Suchbereichsbegrenzung ist ebenso möglich wie die direkte Eingabe eines Suchverses. Das Speichern oder Ausdrukken der Bibelstellenliste, beliebiger Verse oder der aufgrund eines Suchbefehls gefundenen Verse mit Stellenangabe ist kein Problem. Ein zusätzlich mitgelieferter Editor als Accessory erlaubt die Weiterbearbeitung von gespeicherten Textstellen, ohne die Konkordanz verlassen zu müssen. Wer Interesse an dieser hervorragenden Konkordanz hat, darf sich getrost an mich wenden. Ich lasse nicht nur die Konfirmanden mit dieser Computerkonkordanz spielen, um mit einem fremden Buch über ein vertrautes Medium bekannt zu werden, sondern erarbeite mir auch meine sonntägliche Agende oder Text-Ausdrucke zu einem Stichwort mit diesem Programm.

Zurück zum Urtext

Manchmal erwacht in mir der Wunsch, die biblischen Texte in ihrer sprachlichen Ur-

gestalt zu lesen. Das gestattet TextFix – ein Multitalent der Textbearbeitung – von Dr. Siegfried Geckeler. Er hat die Bibeldateien des hebräischen Alten Testamentes, des griechischen Neuen Testamentes und der griechischen Septuaginta, die es in ASCII-Codierung von der Universität von Pennsylvania in Philadelphia/USA gibt, so umgestaltet, daß eine Bearbeitung dieser Texte von TextFix vorgenommen werden kann. Die Darstellung dieser altsprachlichen Texte ist auf dem Bildschirm mit Akzenten und Vokalen vorzunehmen. Ein Ausdruck in Hebräisch bzw. Griechisch kann von den Texten mit den integrierten Zeichensätzen angefertigt werden. Für eine Demonstration im Konfirmandenunterricht oder für eine Foliendarstellung zu einem Vortrag über die Bibelentstehung ist das sehr schön. Die ASCII-codierten Bibeltexte können in TextFix so bearbeitet werden, daß sie auch in Signum! mit den mitgelieferten Signum-Zeichensätzen dargestellt und ausgedruckt werden können.

Abb. 6: TextFix ermöglicht sogar das Bearbeiten hebräischer Texte, wobei die Schreibrichtung selbstverständlich automatisch umgekehrt wird.

Der schmale Pfad

Auch in kirchlichen Kreisen spricht man im Zusammenhang mit Computern von der 'Kompatibilität'. Wer allerdings bei mir einmal vorbeigeschaut hat, wird schnell eines besseren belehrt sein: Der Atari hat sich in meiner pfarramtlichen Alltagsarbeit bewährt und läßt sich nicht mehr wegdenken. Ich will nicht behaupten, damit Zeit zu sparen. Denn das Spiel mit der Perfektion raubt mir die gewonnene Zeit allzu leicht. Aber warum soll nicht auch plötzlich das Spaß machen, was ohne einen Atari mühselig wäre? Es gibt eine Reihe von Berufskollegen, die sich mit dem Atari gegen die Strömung auf dem schmalen Pfad bewegen und gute Erfahrungen machen, auch wenn spezielle pfarramtliche Software kaum zu finden ist. Vielleicht gibt es den einen oder anderen Programmierer, dem dazu etwas einfällt?! Ich habe mich umgesehen, um das zu finden, was meinen pfarramtlichen Bedürfnissen nahekommt. Über das oben Gesagte hinaus, gibt es natürlich noch einige andere Programme mehr, die sich als hilfreich erweisen -meine Erfahrungen gebe ich gerne weiter.

Wer sich mit Psychologie oder Seelsorge befaßt, kennt vielleicht das Programm Eliza, das von Joseph Weizenbaum in den Jahren 1964 bis 1966 entwickelt wurde und damals großes Aufsehen in Amerika erregte. Eine Miniversion gibt es auch für den Atari. Eliza immitiert am Computer die Gesprächstherapie des 'Spiegelns' von Carl Rogers: Die Eingaben des 'Patienten' werden 'verständnisvoll' gespiegelt, um den 'Patienten' zur eigenen Antwortfindung zu bringen. So ergeben sich intime Dialoge zwischen Computer und 'Patient', die schnell zu einem 'vertrauensvollen Verhältnis' führen. Hier ist eine Grenze erreicht, die dadurch zu bestimmen ist, daß sich zwischen die menschliche Beziehung und Beratung kein technisches Medium stellen darf. Dem menschlichen Kontakt gilt auch zukünftig die höchste Priorität – und dies besonders natürlich in der Tätigkeit der Kirche. krk/cs

Wenn Sie Anregungen oder Fragen zu diesem Thema haben, so wenden Sie sich bitte an: Pfarrer Kurt Rainer Klein, Pfaffenwaldstraße 21, 6509 Schornsheim

Bezahlter Killer

Viren sind nach wie vor der Alptraum eines jeden Computeranwenders. Zwar ist die Ansteckungsgefahr gering, wenn gewisse Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden. Da jedoch der Schaden im Falle einer Infektion groß sein kann, bleibt die Angst und damit der Wunsch nach einem wirksamen Mittel gegen Viren.

So ist es nicht weiter verwunderlich, daß immer neue Antivirenprogramme auf den Markt kommen. Diese unterscheiden sich in der Anzahl der Viren, die sie zu erkennen vermögen, sowie den Möglichkeiten, einem erkannten Virus den Garaus zu machen und dabei möglichst viele Daten zu retten.

Die an dieser Stelle getestete Version des UVK (Ultimate Virus Killer) war noch vollständig in Englisch gehalten, was jedoch der Programmfunktion keinen Abbruch tut. Eine vollständig übersetzte Version soll in Kürze verfügbar sein; die Dokumentation lag bereits in deutscher Version vor. Dieses 48-seitige Handbuch erläutert nochmals die schon intuitiv zu begreifende Programmbedienung und enthält auf 22 Seiten die Kurzbeschreibungen zu den dem UVK bekannten Viren.

Nach dem Programmstart wird zunächst der Systemzustand analysiert. Der dazugehörige Statusbildschirm ist durchaus als verwirrend zu bezeichnen: Alle invers gezeichneten Angaben sollen dabei auf potentielle Viren hinweisen. Dabei werden jedoch auch residente Hilfsprogramme wie Festplattentreiber, Bildschirmschoner und residente Utilities wie Mortimer als potentielle Viren deklariert. Anhand bestimmter Bildschirmcodes werden zwar einige dieser Programme identifiziert. Die Entscheidung darüber, ob eine Virusinfektion vorliegt, ist jedoch anhand der gegebenen Informationen meines Erachtens nicht mit akzeptabler Sicherheit möglich.

Für jeden Vektor wird nur der erste Einsprungpunkt analysiert. Selbst wenn die XBRA-Methode zur Verkettung mehrerer Programme Verwendung findet, wird ein Virus, der sich hinter einem nützlichen Utility versteckt, nicht erkannt. Hier fehlt die Möglichkeit, die gängigsten speicherresidenten Hilfsprogramme zu erkennen und als harmlos zu markieren, während virusverdächtige Programmteile automatisch zu einem Alarm führen sollten.

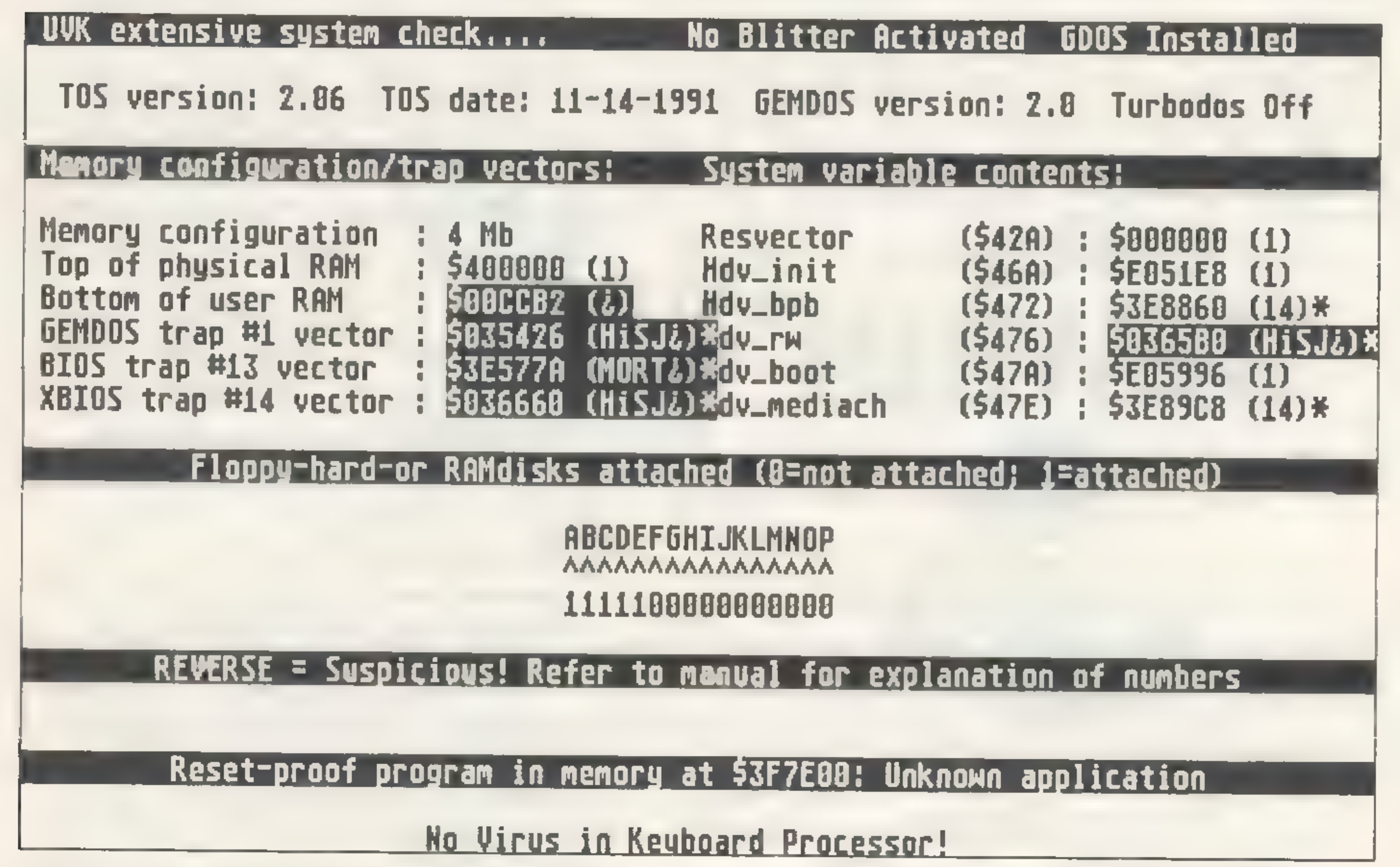


Abb. 1: Der Statusbildschirm erschlägt den nichtsahnenden Benutzer gleich zu Beginn mit einer Vielzahl von Informationen, die er eigentlich kaum verstehen wird.

Zum Geburtstag ...

Nach dieser ersten Systemanalyse erfährt man zumindest, was außerhalb des Computers so vor sich geht: Eine entsprechende Box informiert darüber, welche Prominenten heute Geburtstag haben. Eine nette Idee, die jedoch außer etwas Kurzweil nichts zur Problematik beisteuert.

Das anschließende Hauptmenü erlaubt die Suche nach virulenten Dateien, die Analyse von Disketten-Bootsektoren, die erneute Anzeige des eingangs erwähnten Statusbildschirms sowie das Abrufen einer 7-seitigen About- Information, die mit Einkaufstips für CDs endet. Die Bedienung erfolgt hier – wie übrigens auch an allen anderen Stellen des Programms – durch recht eigenwillige Dialogboxen, die im Handbuch unpassenderweise als erweiterte 'Alert-Boxen' bezeichnet werden.

Dialogbereit

Wie auch immer, diese Dialoge ermöglichen zumindest eine bequeme Auswahl der gewünschten Funktion per Mausklick, Funktionstaste oder Cursortasten. Wählt man die 'Virus Suchen und Zerstören'-Funktion an, so kann wahlweise ein einzelnes File, eine ganze Partition oder ein Disketten-Bootsektor auf Viren untersucht werden. Zumindest die Bootsektorprüfung scheint dabei einwandfrei zu funktionieren, wie wir anhand einiger Testviren überprüfen konnten.

Beim Durchsuchen von Partitionen werden nicht nur ausführbare Programmdatei-

en, sondern alle vorhandenen Dateien auf Viren überprüft. Dies macht sich natürlich durch einen erhöhten Zeitaufwand gegenüber einer intelligenten Dateiauswahl bemerkbar. Leider ist es – zumindest offiziell – nicht möglich, den Bootsektor oder Treiber eines Festplattenlaufwerkes auf Virenbefall zu testen: Die entsprechende Bootsektor-Testfunktion ist nur für Floppylaufwerke verfügbar. Zwar war in einem Begleitschreiben des Herstellers vermerkt, daß durch die undokumentierte Tastenkombination Alternate-H der entsprechende Harddisk-Bootsektortest durchgeführt wird, jedoch wird diese recht sinnvolle Funktion wohl mit den derzeit vier erkennbaren Harddisk-Viren und der als Hexdump realisierten Textausgabe rudimentär implementiert bleiben.

Immerhin scheint der UVK – was bei einem Antivirenprogramm besonders wichtig ist – auf dauerhafte Aktualität ausgelegt zu sein: So ist für DM 15,- pro Update ein Abonnement erhältlich, das die automatische Zusendung jeder neuen UVK-Version sichert. Treten bei einem Benutzer bislang unbekannte Viren auf, so können diese durch eine spezielle Funktion abgespeichert und so dem Programmautor zugänglich gemacht werden. Dieser analysiert den Virus und wird ihn dann im nächsten Update berücksichtigen. Dieser Extraservice ist bereits im Kaufpreis enthalten.

Weichscheiben bevorzugt

Insgesamt scheint mir der UVK zu speziell auf die Problematik der Bootsektorviren zugeschnitten zu sein. Immerhin vermag das Programm (laut Selbstauskunft durch die entsprechende Informationsbox) sage

```
TODAY, VIRUSES WILL BE
KILLED ON THE BIRTHDAY OF:

Omar Sharif
Lisa Stansfield

F1          YEAH!

FRI 10.04.1992 17:24:39
```

Abb. 2: Vielleicht die informativste Dialogbox: Wem muß ich heute zum Geburtstag gratulieren?

und schreibe 917 (harmlose) Bootsektoren und 57 Bootsektor-Viren zu erkennen. Ist ein Bootsektor trotzdem unbekannt, so kann ein Wahrscheinlichkeitsfaktor dafür berechnet werden, daß es sich bei dem betreffenden Bootsektor um einen Virus oder aber ein harmloses, nützliches oder sogar notwendiges Bootprogramm handelt. Für 466 dieser selbstbootenden Programme kann ein Virusbefall rückgängig gemacht werden, indem der passende Original-Bootsektor erneut auf die Diskette geschrieben wird.

Linkviren, die die eigentliche und viel größere Gefahr für Festplattenbesitzer darstellen, werden nur sehr stiefmütterlich behandelt: Nur fünf dieser unlustigen Gesellen werden erkannt, und im Falle einer Erkrankung bleibt nur das Löschen der zerstörten Programme. Somit ist der UVK sehr speziell für einen Markt bestimmt, auf dem Festplatten die Ausnahme sind und jedes normale Programm (sprich: jedes Spiel) von Diskette gebootet wird. In einem solchen Arbeitsumfeld wird der UVK mit Sicherheit gute Dienste leisten. rr/cs

Ultimate Virus Killer

Datenblatt

- Vertrieb: IPV Verlag GmbH, Bayerstraße 57-59, 8000 München 2, Tel. (089) 8542412
- Preis: DM 69,- (DM 49,- bis 15.6.92)

Bewertung

+ ausführliche Hilfsfunktion
+ auf Bootsektor-Probleme optimiert
– unübersichtlicher Statusbildschirm
– eigenwillige Benutzeroberfläche
– erkennt nur wenige Link-Viren

Zehnkampf

Fast jeder Computerbenutzer fängt irgendwann einmal im Adler-Suchsystem an, Programme, Daten oder Texte einzutippen. Mit der Übung stellt sich nach einiger Zeit auch eine akzeptable Geschwindigkeit ein, aber der Zweifingerstil hat sich dann schon eingeprägt.

Und diese zwei Finger können nun einmal nicht mit der selben Geschwindigkeit und Treffsicherheit agieren wie eine sinnvolle Kombination aller zehn Finger. Abgesehen davon ist es fast unmöglich, 'blind' zu tippen, solange die Systematik beim Tippen fehlt. Der Grund hierfür ist, daß die gesamte Hand sich während des Schreibens über die Tastatur bewegt, und daher immer mit dem Auge nachkorrigiert werden muß. Dieser ständige Blickwechsel zwischen Tastatur, Bildschirm und Vorlage ist jedoch für das Auge besonders ermüdend, da ständig 'nachfokusiert' werden muß.

Zehn kleine Fingerlein

Der Ausweg heißt 10-Finger-System. Hier ist die Grundposition der Finger über der Tastatur genau festgelegt, und jeder Finger hat seinen eigenen Aktionsradius, oder anders ausgedrückt Tasten, die er zu bedienen hat. Die Hände bleiben dabei praktisch immer am gleichen Platz. Sind die entsprechenden Fingerbewegungen dann einmal korrekt erlernt worden, so kann in der Tat nicht nur besonders schnell, sondern auch ohne den dauernden Kontrollblick zur Tastatur geschrieben werden. Ganz nebenbei ist das 10-Finger-System Grundvoraussetzung für viele Berufe, in denen eine Schreibmaschine zum täglich benutzten Inventar gehört.

Und wie erlernt man nun dieses blinde Maschineschreiben? Dazu gibt es verschiedene Kurse, die entweder zu Hause durchgearbeitet oder in Gruppen abgehalten werden. Viele dieser Kurse können mit einer Prüfung durch die Industrie- und Handelskammer (IHK) zum Maschineschreiben abgeschlossen werden. Den Kursen liegt in der Regel ein entsprechendes Übungsbuch zugrunde. Doch ergibt sich hier das Problem, daß der Schüler nach jeder Übung seine eigenen Fehler suchen muß oder aber dem Lehrgangsleiter diese wenig glorreiche Aufgabe zufällt. Diese Arbeit ist zudem derart zeitintensiv, daß sie das Fortkommen deutlich behindert.

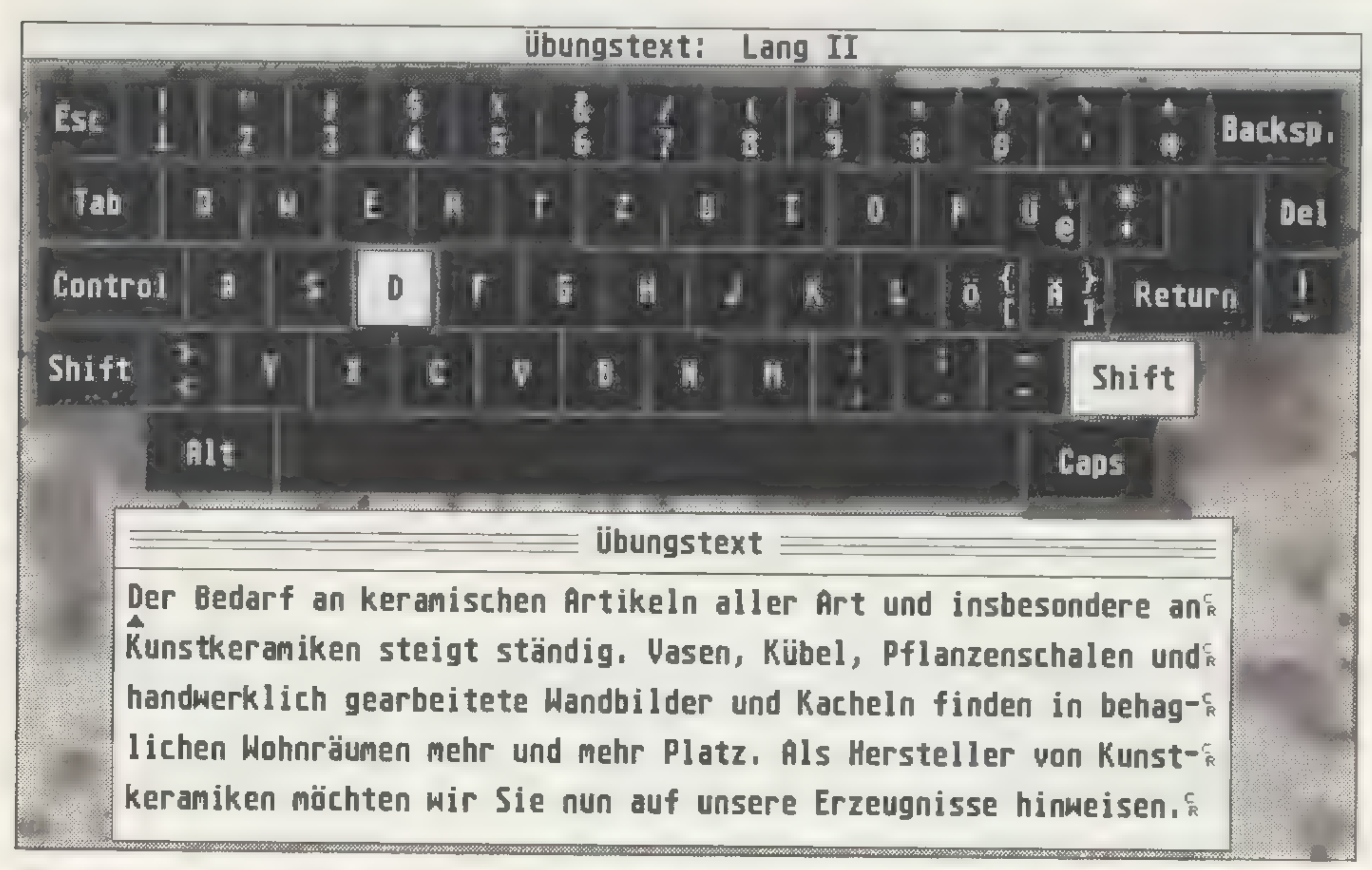


Abb. 1: Im oberen Bildschirmteil wird beim Üben die zu drückende Taste markiert, während unten ein mitlaufender Markierungspfeil die aktuelle Textposition angibt.

Type it Easy

Kann der Computer hier nicht hilfreicher sein? Diese Frage hat sich wohl auch Till Brügelmann gestellt. Das Resultat ist sein Programm EasyType: ein Programm, das den Schüler von den ersten Fingerübungen bis zum Schreiben von kompletten Geschäftsbriefen begleitet. Dabei werden die mit Übungen verbrachte Zeit, die Anzahl der Anschläge (Tastendrücke) sowie die dabei gemachten Fehler gespeichert und auf Wunsch mit Auswertung als Anschläge pro Minute und Fehlerquotient in Prozent ausgegeben. Eine Bewertung nach den Richtlinien der Industrie- und Handelskammer ist besonders für diejenigen interessant, die für die entsprechende IHK-Prüfung trainieren müssen.

Nach dem Programmstart wählt der Schüler eine für seinen Ausbildungsstand passende Lektion aus. Diese Lektionen starten mit der korrekten Fingerhaltung über den Grundtasten und gehen bis zu den exotischen Sonderzeichenkombinationen. Am Anfang jeder Lektion findet sich eine kurze Wiederholung der letzten Lektion. Anschließend wird eine Einführung gegeben, darauf folgen Anschlagübungen, Übungswörter und Schreibweisen, Geläufigkeitsübungen, ein Übungstext sowie die Aufforderung zu Gymnastikübungen. Diese einzelnen Übungsabschnitte können durch entsprechende Konfiguration auch übersprungen oder bei Problemen auch wiederholt werden.

Lektion erteilt

Bereits erfolgreich abgeschlossene Lektionen werden in der Menüleiste mit einem Sternchen versehen. Lernziel ist es, alle Lektionen mit diesem Sternchen zu versehen und in der Statistik ein entsprechend gutes Ergebnis in puncto Fehlerhäufigkeit zu erreichen. Die Tippgeschwindigkeit ist hier von untergeordneter Bedeutung, sie kommt mit der Übung von alleine. Verläßt der Tippschüler zwischendurch das Programm, so werden die entsprechenden Informationen automatisch gespeichert, so daß sich der Lernprozeß am nächsten Tag lückenlos an die bereits absolvierten Übungsphasen anschließt. 29 aufeinander aufbauende Übungen sind bereits in EasyType enthalten, und weitere Übungstexte können selbst erstellt und nachgeladen werden.

Fehler ausmerzen

Die Fehlerverteilung gibt Auskunft darüber, welche Zeichen am häufigsten falsch getippt worden sind. Hier erkennt man sehr schnell, welche Fingerbewegungen falsch antrainiert wurden und daher immer wieder zu Problemen führen. Die dazu passende Lektion kann dann getrennt nachgelernt und ein Lernfehler so korrigiert werden. Eine solche Auswertung ist mit herkömmlichen, ohne Computerunterstützung arbeitenden Methoden wohl nur schwer zu erreichen.

Das Handbuch vermittelt trotz seines mit 16 Seiten recht mageren Umfanges alles erforderliche Wissen zur Programmbedienung und zu allgemeinen Fragen der Ergonomie am Arbeitsplatz. Informationen über das 10-Finger-System sucht man hier vergebens – dies erledigt aber schließlich das Programm selbst. Das Handbuch ermöglicht es auch dem völligen Computerlaien, den Atari zum effektiven Lernpartner für die 10-Finger-Übungen zu machen.

Technisches

Die Oberfläche von EasyType ist zweckmäßig und bedient sich standardmäßiger GEM-Menüs. Auf die Verwendung von Fenstern wurde jedoch leider verzichtet, und auch die Accessories sind gesperrt. Störend ist jedoch vor allem, daß EasyType nur in der hohen Auflösung des ST läuft. Eine Anpassung an die bekannten GEM-Richtlinien

Abschnitte jeder Übung:

- [x] Wiederholung
- [x] Einführung
- [x] Anschlagübung
- [x] Übungswörter & Schreibweisen
- [x] Zur Geläufigkeit
- [x] Übungstext
- [x] Gymnastik

OK

Abb. 2: Der Ablauf der einzelnen Übungen kann individuell eingestellt werden.

wäre – besonders im Hinblick auf künftige Atari-Maschinen – wünschenswert.

Einfach

Besonders hat uns an EasyType gefallen, daß es eindeutig ein Programm für den Schüler und nicht für den 'Computeranwender' ist, wobei sich das Wort 'Schüler' nicht auf das Alter, sondern vielmehr darauf bezieht, daß das Lernen und nicht die Bedienung des Computers im Vordergrund steht. Die entsprechenden Arbeitsschritte – wie beispielsweise das Speichern der zuletzt absolvierten Lektion – vollzieht EasyType daher auch ganz automatisch. Die Bedienung beschränkt sich auf den Programmstart und die Auswahl der gewünschten Übungslektion aus der Menüleiste, so daß Sie sich voll und ganz auf das eigentliche Lernen konzentrieren können. rr/cs

EasyType 2.2+

Datenblatt

- Vertrieb: BELA Computer GmbH, Unterortstr. 23-25, W-6236 Eschborn, Tel. (06196) 481944
- Preis: DM 79,-

Bewertung

+ durchdachtes Lernprogramm
+ ausführliche Statistikfunktionen
+ Bewertung nach IHK-Richtlinien
+ einfach zu bedienen
– läuft nur in hoher Auflösung



PUBLIC DOMAIN

Auch in dieser Ausgabe des Atari Journals finden Sie wieder ausführliche Beschreibungen von ausgesuchten Public Domain und Shareware Programmen in Form des beliebten Katalog-Teils. Obwohl der Katalog jetzt optisch mehr in das übrige Erscheinungsbild der Zeitung integriert ist, bietet er weiterhin auf Grund seiner Position in der Heftmitte die Möglichkeit zum Herausnehmen und Sammeln der Berichte.

Für all jene Leser, für die der Katalog noch neu ist, möchten wir an dieser Stelle nochmals kurz das Konzept erläutern:

Das Konzept

Zahlreiche verschiedene Anbieter mit jeweils eigenen Bezeichnungen und Numerierungen ihrer Disketten machen es dem Anwender immer schwerer, die Übersicht im Bereich der Public Domain Software zu behalten. Dazu kommt, daß die Beschreibungen, anhand derer Sie letztendlich ein Programm auswählen, meist äußerst kurz und nichtssagend sind. Schließlich sind die meisten Listen, die Sie bekommen können, nach Diskettennummern sortiert, was eine Suche nach einem Programm zu einem speziellen Themengebiet nochmals unnötig erschwert.

Um Ihnen als Anwender aus dieser mißlichen Lage zu helfen, haben wir diesen Katalogteil geschaffen. Versehen mit einer Einordnung in bestimmte Programmsparten (Texteditor, Spiel, Datenanalyse ...) finden Sie hier regelmäßig umfangreiche Beschreibungen ausgewählter PD und Shareware Programme. Von der Einteilung in zehn fest vorgegebene Kategorien (wie es noch zu Zeiten des PD Journals der Fall war) haben wir Abstand genommen, da sich dieses Schema als recht unflexibel erwiesen hat. Wir hoffen, daß durch die präzisere Einordnung der getesteten Programme ein Auffinden einzelner Artikel in Zukunft erleichtert wird.

Information kompakt

Doch das ist noch nicht alles. Am Ende eines jeden Tests haben wir für Sie die wichtigsten Informationen zu dem besprochenen Programm zusammengestellt. Dort finden Sie neben dem Programmnamen, der Versions- und Diskettennummer auch die Adresse des Autors, damit Sie sich bei eventuellen Fragen ohne mühsame Suche direkt mit ihm in Verbindung setzen können. Einmalig ist bisher wohl die Beschreibung der Lauffähigkeit des Programms auf verschiedenen Rechnersystemen: Die Programme werden in unserer Redaktion auf Lauffähigkeit u.a. auf Mega STE und TT getestet, wo es doch häufig noch zu Schwierigkeiten kommt. Auch die Auflösung, in der ein Programm arbeitet, können Sie der Info-Box entnehmen. Ist hier 'Sonstige' aktiviert, so läuft das Programm in der Regel auflösungsunabhängig; Details dazu finden Sie normalerweise im Text.

Auch eine Information, ob es sich um ein Public Domain oder ein Shareware Programm handelt, enthält unsere neue Informationsbox.

Bezugsquelle

Last but not least möchten wir darauf hinweisen, daß der Kennbuchstabe vor der Diskettennummer die Herkunft der PD-Diskette angibt. Hierbei steht das J für die Sammlung des Atari Journals, S für die ST Computer und V für die Sammlung ST Vision. Sämtliche Disketten erhalten Sie bei dem jeweiligen Anbieter oder direkt über den PD-Service des Heim Verlags (weiteres dazu auf der letzten Seite).

Tabwrite

Tabwrite ist ein einfacher Texteditor, der speziell zur Erstellung von Tabellen und Listen konzipiert wurde.

Durch die Einbindung des IBM-Grafikzeichensatzes, der auf allen bekannten Druckern zur Verfügung steht und über Liniensymbole und andere grafische Sonderzeichen verfügt, können herkömmliche ASCII-Texte optisch aufgewertet werden. Tabwrite arbeitet GEM-orientiert mit herkömmlichen Pull-Down-Menüs, kann aber auch über Tastaturkommandos bedient werden. Durch ein Umbennen der Dateiendung von 'PRG' in 'ACC' ist auch eine Nutzung als Accessory möglich. Schließlich ist Tabwrite in allen Auflösungen und auch auf dem Atari TT lauffähig.

Konzept

Wird Tabwrite als Programm gestartet, so können bis zu sechs Dokumente gleichzeitig im Speicher gehalten werden. Bei der Nutzung als Accessory ist dagegen nur ein Dokument ladbar. Jedes Dokument kann man sich als zwei übereinandergelegte Folien vorstellen, wobei die eine Ebene für die Textdarstellung und die zweite Ebene für die Darstellung der Grafik verantwortlich ist. Es ist nun möglich, jede Ebene separat zu bearbeiten oder auf beiden gleichzeitig zu arbeiten.

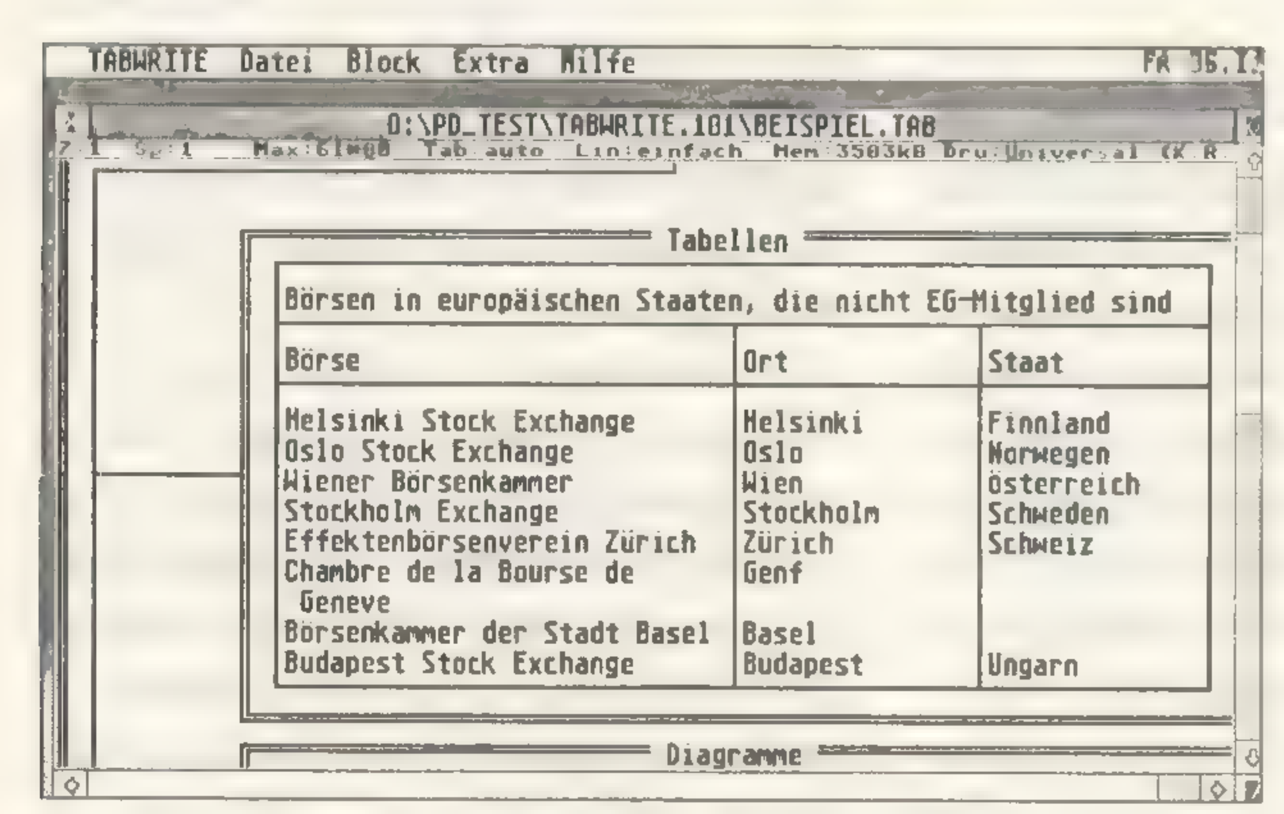


Abb. 1: Solche Tabellen lassen sich in Tabwrite mühelos erstellen.

Dieses Prinzip gilt auch für die weiteren Funktionen des Programms, wie dem Ausdrucken von Texten, der Blockbearbeitung oder dem Entfernen von Zeilen. Beim Laden von Texten werden die Zeichen natürlich automatisch in die richtige Ebene einsortiert.

Komfort

Um nun nicht mit einer umfangreichen Tastaturbelegungstabelle für die 40 neuen Grafikzeichen arbeiten zu müssen, bietet das Programm eine einfache Möglichkeit zum Erstellen von Linien. Mit Hilfe der Maus ist hier ein Aufziehen von horizontalen und vertikalen Linien direkt im Text möglich. Sollen die Linien ganz oder teilweise wieder entfernt werden, so kann dies bei gedrückter rechter Maustaste geschehen. Außer dem Erzeugen von einfachen Linien können über einen Schalter im Menü doppelte Linien verwendet werden.

Textfunktionen

Wie schon zu Beginn angedeutet, fallen die Textverarbeitungsfunktionen eher bescheiden aus, sind aber getrennt für die Text- und Grafikebene anwendbar. Blöcke werden mit Hilfe des Mauszeigers definiert und können anschließend kopiert, eingefügt oder ausgeschnitten werden. Interessant ist die Möglichkeit, Blöcke nicht nur zeilen- sondern auch spaltenweise zu markieren, wodurch gerade die Erstellung von Tabellen vereinfacht wird.

(Ein)druck

Der beigefügte Druckertreiber läßt sich mit jeder Textverarbeitung – natürlich auch mit Tabwrite – bearbeiten und damit auch an exotische Drucker anpassen. Die wichtigsten Druckertypen dürften aber bereits mit dem vorhandenen Treiber unterstützt werden. Für den Ausdruck können verschiedene Blattgrößen eingestellt werden, vom A5-Format (auch quer) bis hin zum A3-Format. Ein integrierter Spooler sorgt schließlich für eine Ausgabe auch im Hintergrund.

Ein eigener Menüpunkt bietet zu den wesentlichen Funktionen des Programms eine Online-Hilfe an, die über die wesentlichen Funktionen direkt informiert. Schließlich sind noch zahlreiche Dateioperationen, wie zum Beispiel das Einrichten von Ordnern implementiert.

Insgesamt ist Tabwrite ein interessantes Programm, das eine vollwertige Textverarbeitung aber nicht ersetzen kann und von der Konzeption her dafür auch nicht vorgesehen ist. ep/kuw

Tabwrite V1.01

Programmautor:	Klaus Rittmeier, Preusserstr. 33, O-4200 Merseburg			
Status:	□ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	■ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J227

Let'em Fly! 1.12a: Residentes Utility, das das AES im Bereich der Dialogverarbeitung um neue Features (u.a. fliegende Dialoge, über Tastatur bedienbare Dialoge, zusätzliche Editierfunktionen, neue Alertboxen mit nachladbaren Icons) erweitert **Disk-View 1.0:** Disketten- und Festplatten-Tool, das auch als Accessory installiert werden kann. (S) **FSEL 1.0:** Eine neue File-Select-Box mit einer informationsreichen Oberfläche. **Iconix 1.0:** Dieses Utility wandelt Ausschnitte von Bildern im Screenformat in Icons für Phoenix um. (s/w) **Victor:** Ein kleines Programmierertool, das die Koordinaten von bestimmten Grafikpixeln von Bildern ermittelt und am Bildschirm ausgibt. (s/w) **ST-Up 1.5:** Ein Programm für den AUTO-Ordner, das es ermöglicht, beim Booten Programme per Tastendruck automatisch zu starten. Nur für TOS Versionen ab 1.4. **Tabwrite 1.01:** Tabwrite ist ein Editor, der speziell auf die Belange des Erstellens von Tabellen abgestimmt ist.

EdiTeX

EdiTeX wurde entwickelt, um die Erstellung von TeX-Dokumenten zu vereinfachen. Es kann aber auch ohne Benutzung der TeX-spezifischen Funktionen als einfacher ASCII-Editor benutzt werden.

Da EdiTeX in STOS-Basic geschrieben wurde, ist es mit der GEM-Kompatibilität nicht sehr weit her: Accessories lassen sich nicht ansprechen, und auch manche residente Programme machen Schwierigkeiten. Außerdem ist EdiTex bisher nur auf den Atari-Monochrom-Monitor und dessen Auflösung zugeschnitten.

In der vorliegenden PD-Version gibt es keinerlei Einschränkungen. Wer über TeX verfügt, kann sich ein umfangreiches Handbuch in erstklassiger Qualität ausdrucken lassen. Wer allerdings ein Update haben möchte, der kommt um den Obulus für die Shareware-Version nicht herum.

Aufbau

Die Hauptseite des Programms weist neben dem Texteingabefenster – es ist immer nur ein Text zu bearbeiten – eine aus 20 Symbolen bestehende Leiste am unteren Bildschirmrand auf. Der Grad der Abweichung vom GEM-Standard wird auch durch eine eigene File-Selector-Box dokumentiert, die leider nur das direkte Ansprechen der Laufwerke bis H zuläßt und auch ansonsten gewöhnungsbedürftig ist.

En Block

Blöcke lassen sich leider nicht per Aufziehen mit der Maus markieren, sondern man muß entweder die Symbole oder die zugeordneten Funktionstasten benutzen. Für die mannigfaltigen Blockoperationen steht eine eigene Dialogbox zur Verfügung. Neben den gewohnten Operationen des Löschens, Verschiebens und Kopierens läßt sich ein markierter Block abspeichern und als Makro auf eine Taste legen. Neben den Makros gibt es mit dem Puffer noch eine weitere Möglichkeit zum Zwischenspeichern von Text. Dieser Puffer kann durch direktes Laden von der Diskette oder durch Übernehmen einer Textpassage aufgefüllt werden. Ein wechselseitiges Austauschen des Block- und des Puffer-Inhalts ist ebenfalls möglich.

Die Möglichkeit der Definition eines Makros wurde schon angesprochen. Innerhalb von Makros können aber nicht nur Texteingaben erfolgen, auch die Vorgabe von Befehlstasten ist vorgesehen. Makros werden als Satz abgespeichert und können so auch geladen werden. Ein spezielles Symbol gestattet eine Texteingabe in einem separaten Fenster innerhalb einer Makroabwicklung, so daß Makros auch unterbrochen werden können.

Wer suchet, ...

Suchen und Ersetzen werden in ein und derselben Dialogbox behandelt, sind aber separat ausführbar. Man hat die Wahl, den gesamten Text oder aber einen definierten Block zu durchforsten, wobei auch Kombinationen wie 'von Textanfang bis Blockanfang' möglich sind. Eine weitere Möglichkeit, eine Stelle im Text schnell aufzufinden, ist das direkte Anspringen der entsprechenden Zeile.

TeX-spezifisches

Meldet man EdiTeX in der TeX-Shell als Editor an, so kann man während eines fehlerhaften TeX-Übersetzungslaufes auf Tastendruck in den Text direkt an die Stelle springen, an der der Fehler aufgetreten ist. Wird ein neues Dokument eingegeben, so wird jeweils zuvor gefragt, ob der Benutzer ein normales Leer-Dokument oder ein Dokument mit LaTeX-Grundgerüst erzeugen will. Im letzteren Fall wird ein Grundgerüst aufgebaut, das sich an den Einstellungen orientiert, die in zwei entsprechenden Dialogboxen vorgegeben werden können. Hierzu gehören unbedingt notwendige Voraussetzungen wie zum Beispiel der Dokumentstil und optionale wie zum Beispiel die Seiteneinstellungen. Möglich sind weiter die Wahl der Stiloption, der Seitennummern-Darstellung und diverser Maße. Ein echtes Schmankerl ist die Fähigkeit von EdiTeX, einen Text vor dem eigentlichen TeX-Lauf auf Syntax-Fehler zu untersuchen. Dieser Syntax-Check bezieht seine Informationen aus einer auf der Diskette befindlichen und erweiterbaren ASCII-Datei, in der die erlaubten Befehle im Klartext enthalten sind.

Fazit

EdiTeX ist von seiner Struktur her gewöhnungsbedürftig. Obwohl ausbaufähig und auch nach Aussagen des Autors noch nicht als endgültige Version vorliegend, ist EdiTeX – abgesehen von der unerfreulichen Oberfläche – für alle TeXaner empfehlenswert. ep/cs

EdiTEX V1.01

Programmautor:	Rob Wiltschut, Merschwiese 45, 4403 Senden			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	□ Mega STE	□ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	läuft nicht mit TOS-Versionen größer 2.0			

Disk J234

Fast-Fourier-Analyse 0.6: Programm zur Fast-Fourier-Analyse. (s/w) **EdiTeX 1.0:** Texteditor zum Verfassen von TeX-Dokumenten. (s/w) **Briefmarke ST 1.1:** Programm zur Verwaltung von Briefmarken der Bundesrepublik Deutschland. (s/w)

Startext

Schon wieder eine Textverarbeitung – aber was für eine! Startext strotzt nur so vor Menüpunkten und variantenreichen Einstellmöglichkeiten. Die Tendenz, es kommerziellen Textverarbeitungen gleichzutun, ist unverkennbar.

Startext erlaubt die gleichzeitige Bearbeitung von bis zu 99 Texten mit jeweils knapp 10.000 Zeilen und gestattet die integrierte Benutzung eines Lexikons mit Rechtschreibprüfung. Es besitzt eine Makroverwaltung und versteht sich auch mit Grafiken im Text ausgezeichnet. Bedient wird Startext über Pull-Down-Menüs oder alternativ über Tastenkombinationen; Accessories sind leider nur über einen speziellen Menüpunkt zugänglich. Startext läuft auch nur in der hohen Auflösung des Atari ST; mit unserer ansonsten unproblematischen Kombination von AUTO-Ordner-Programmen kam es bei Startext leider mehrfach zu 'Bomben-Attentaten', was nicht gerade für eine saubere Programmierung spricht.

Es gibt im Programm nur eine Arbeitsfläche, die leider nicht in Form eines Fensters realisiert ist. Der gerade zu bearbeitende Text wird innerhalb einer Textauswahl-Dialogbox selektiert. Es fällt auf, daß Startext bei externen Speicherzugriffen sehr zögerlich verfährt, während das Scrollen wiederum mit hoher Geschwindigkeit durchgeführt wird. Zur Dateiauswahl benutzt Startext eine eigene File-Selector-Box, die über mannigfaltige Möglichkeiten der Extension-Vorgabe verfügt. Auf der Arbeitsfläche – das Wort 'Fenster' möchte ich hier vermeiden – wird permanent über Datum, Uhrzeit, den benutzten Font, den Modus sowie die Textlänge informiert.

Außer den genannten Informationen ist am oberen Bildrand ein Lineal mit den Symbolen für Zeilenanfang und -ende sowie Tabulatoren sichtbar. Diese Zeilenbegrenzungen können genauso wie die Tabulatoren in einer Dialogbox gesetzt werden. Weitere Tabulatoren sind durch direktes 'Einklicken' in das Lineal realisierbar. Startext gestattet ein Formatieren während des Schreibens oder auch nachträglich. Ein nachträgliches Formatieren kann sich auf die Bereiche Absatz, Block, Text oder Seite beziehen und benutzt die üblichen Formatierungsarten inkl. Blocksatz. Bei der Ausführung obiger Funktionen zeigte sich, daß das Programm an manchen Stellen noch überarbeitungsbedürftig ist. So wurden während des Formatiervorgangs Zeichen am Zeilenbeginn verschluckt – das passiert auch manchmal während des Schreibvorgangs. Bei einigen Funktionen konnte überhaupt keine Reaktion beobachtet werden (z.B. Word Wrap und Rand).

```
 Disk  Edit  Block  Suche  Drucker  Lexikon  Grafik  Extras
                      S T A R T E X T
                        Version 2.1
               Freier Speicher: 8588 Bytes
                  Textzahl: 2 Stück
               Textlänge: 4000 Zeilen
               aktueller Text: CD.TXT
                 Textlänge: 98 Zeilen
 Autor:  M. Schwarz, Mühlenweg 16, 2406 Arfrade
 P D - S O F T W A R E  1 9 9 0  b y  M.Schwarz
 Version  2.1  vom  01.01.92 , Public Domain
 21:06:08 | 23.03.1992 | Font: | 0 | | Insert | Blo Mak Ca 01234 | Länge: 00098
```

Abb. 1: Startext ist eine Textverarbeitung mit interessanten Features, aber einer eigenwilligen Oberfläche.

Maus oder Tastatur?

Während Startext normalerweise mit der Maus bedient wird, möchte vielleicht der eine oder andere Tastatur-Fanatiker aus Effizienz- und auch Nostalgiegründen auf die Maus innerhalb einer Textverarbeitung gänzlich verzichten. Startext ermöglicht daher das völlige Ausblenden der Menüleiste und das alternative Scrollen bei Berührung des oberen Randes (wodurch normalerweise die Menüleiste aktiviert wird). Das Automatikscrollen ist auch für den unteren Rand einstellbar. Weitere Vorgaben beziehen sich auf die Schreibfarbe und den Hintergrund, den Tastaturklick, den Tastatur-Repeat und die Speicherung mit oder ohne Backup. Startext unterstützt das Eingeben von Sonderzeichen durch die Möglichkeit, den kompletten Zeichensatz einzublenden.

Neben dem Atari-Systemfont können bis zu neun verschiedene Fonts (im 4096-Byte-Font-Format) geladen und der Text mit diesen im 'fliegenden' Wechsel dargestellt werden. Der Text kann mit bis zu neun verschiedenen Attributen wie 'fett', 'unterstrichen', 'kursiv' etc. versehen werden. Nicht alle Attribute werden hierbei im Text so dargestellt, wie sie im Ausdruck aussehen – beim Attribut 'doppelte Größe' ist das auch verständlich; wir haben es nicht mit einer WYSIWYG-Textverarbeitung zu tun.

Grafik

Ein herausragendes Merkmal von Startext ist die Fähigkeit, Grafiken in den Text einzubinden. Verwendet werden dazu Grafiken im normalen Screenformat, wobei man nach dem Laden die Möglichkeit hat, Teile aus der Grafik herauszuschneiden. Im Text wird die Grafik dann nur

durch einen markierten rechteckigen Bereich symbolisiert. Der Text kann beliebig in oder neben der Grafik plaziert sein. Einzige Ausnahme: Eine Grafik duldet keine zweite Grafik neben sich.

Um eine Rechtschreibprüfung zu ermöglichen, kann ein Lexikon aufgebaut werden. Die orthographische Prüfung erfolgt nach Wunsch nachträglich oder aber als ständige Überprüfung während des Schreibens. Wird ein Wort gefunden, das nicht im Lexikon steht, hat man die Möglichkeit, dieses zu übernehmen oder zu übergehen. Das Lexikon steht auch für die direkte Bearbeitung zu Verfügung: Außer dem Einfügen neuer Wörter und dem obligatorischen Blättern können Wörter gesucht und gelöscht werden.

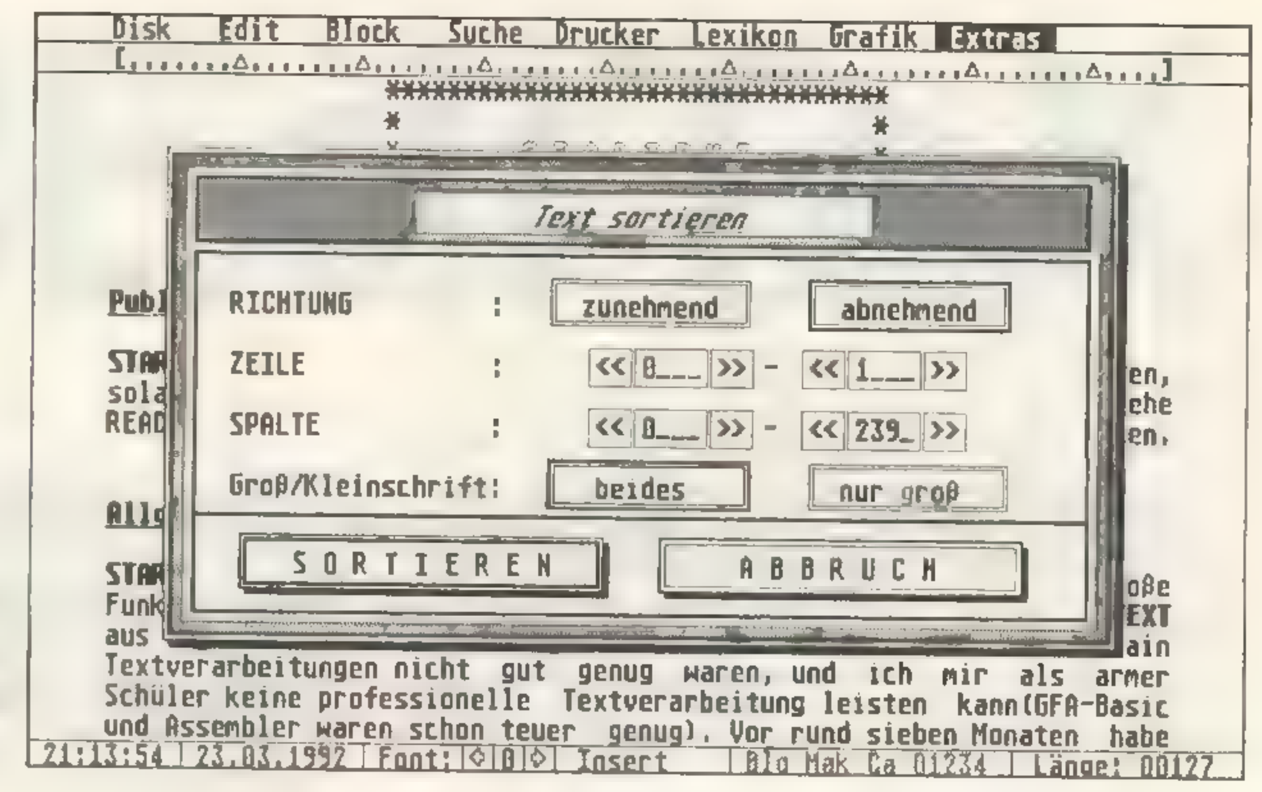


Abb. 2: Recht außergewöhnlich für eine PD-Textverarbeitung ist unter anderem die Sortierfunktion.

Der's mit dem Drucker treibt

Gedruckt werden komplette Texte inklusive der darin enthaltenen Grafiken. Da der Treiber auch über die entsprechenden Grafikcodes verfügen muß, ist er relativ komplex. Man kann ihn zwar als ASCII-Text editieren, wem das aber zu schwer fällt, der kann sich beim Autor einen Treiber mit einer entsprechenden Programm-Registrierung bestellen; beigefügt ist ein vollständiger Treiber für 24-Nadel-Drucker. Für die Auswahl der Druckerparameter steht eine umfangreiche Dialogbox zur Verfügung. Weiter ist es möglich, je drei separate Kopf- und Fußzeilen vorzugeben und Vorgaben über Ränder und Seitenlänge zu machen.

In das Programm integriert ist eine Möglichkeit zum Ausdrucken von Serienbriefen. Eine Beispieldatei hilft bei der Erstellung solcher Ausdrucke, wobei es ohne Probieren nicht gehen wird. Dies gilt im übrigen auch für andere Programmpunkte. Hilfen, die bereits im Menü vorgesehen sind, und eine entsprechende Anleitung bekommt man nur mit der Version 3.0, die ausschließlich über eine Registrierung beim Autor zu bekommen ist – bleibt zu hoffen, daß diese Version dann so stabil läuft, daß man vernünftig mit Startext arbeiten kann.

Block-Funktionen

Startext verfügt über alle Blockoperationen, die man normalerweise von einer Textverarbeitung erwartet. Der als Block ausgewählte Bereich wird – ungewöhnlich genug – schraffiert markiert. Blöcke können gespeichert und an jeder Textposition wieder eingeladen werden. Es existieren sowohl eine textspezifische als auch eine globale, will heißen auf alle Texte wirkende, Kopierfunktion.

Die Suchen- und Ersetzen-Operationen können sich auf markierte Blöcke beschränken oder einen einzelnen Text sowie alle im Speicher befindlichen Texte bearbeiten. Weitere Optionen sind der Suchstart, die Suchrichtung und die obligatorische Groß-Kleinschrift-Unterscheidung. Das Suchen ist mit Hilfe eines Wildcards möglich, das unbekannte Buchstaben substituiert. Unterstützt wird der Suchvorgang durch die Möglichkeit, Marken zu setzen, nach denen dann gesucht werden kann.

Schließlich bietet Startext auch eine Sortierfunktion, wobei nach einer beliebig vorgebbaren Spalte oder Zeile sortiert werden kann. Wählbar sind dabei außerdem die Sortierrichtung und die Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinschreibung.

Auf dem Index

Die Erstellung eines Stichwortverzeichnisses gestaltet sich recht einfach: Immer, wenn man zu einem Wort kommt, das man für würdig hält, in das Verzeichnis aufgenommen zu werden, läßt sich das über eine einfache Tastenkombination bewerkstelligen. Man erhält somit ohne allzu großen zusätzlichen Arbeitsaufwand ein Verzeichnis, das auf dem Bildschirm, im Text oder auf Diskette ausgegeben werden kann.

Fazit

Startext ist ein sehr umfangreiches Programm, das an manchen Stellen jedoch dringend der Überarbeitung bedarf. So sollte der Autor, bevor er sich weiteren geplanten Erweiterungen hingibt, die Betriebssicherheit verbessern. In voller Funktionsfähigkeit braucht sich das Programm – von der nicht-GEM-konformen Oberfläche einmal abgesehen – vor der Konkurrenz nicht zu verstecken. ep/cs

Startext 2.1

Programmautor:	Markus Schwarz, Mühlenweg 16, 2406 Arfrade			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	□ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J255

Startext: Ein komfortables Textverarbeitungsprogramm von Markus Schwarz, das sich durch seine Funktionsvielfalt auszeichnet. So verfügt Startext neben den üblichen Funktionen über ein eigenes Lexikon mit Rechtschreibprüfung, Druck mit Rand, Kopf- und Fußzeilen und Seitennumerierung, eine Sortierfunktion und eine Makroverwaltung. (1 MB, s/w) **Kartei:** Hierbei handelt es sich um ein kleines Karteikastenprogramm zum Verwalten beliebiger Karteien. Darüberhinaus verfügt das Programm über eine Funktion zum Briefeschreiben mit der Möglichkeit der Serienbrieferstellung. (s/w)

Multi Deluxe

Eigentlich könnte man meinen, die Zeit der Multifunktions-Accessories hätte mit Harlekin II, Mortimer und dem erweiterbaren Kontrollfeld ihre Endphase eingeläutet. Daß dem nicht so ist, beweist Multi Deluxe 2.0, ein Viele-Nützliche-Kleinigkeiten-In-Einem-Accessory aus der Schweiz.

Multi Deluxe bietet sicher nicht das Funktionsspektrum eines Harlekin und ist nicht so erweiterbar, wie das Kontrollfeld. Dafür ist es aber Public Domain und verbraucht nicht so viel Speicherplatz, wie viele seiner Kollegen.

Nach der Installation kann Multi Deluxe genauso aufgerufen werden, wie jedes andere Accessory auch: eben über einen Eintrag in der Menüleiste. Hier erhält der geneigte Anwender dann eine GEM-übliche Dialogbox, von der aus die einzelnen Funktionen angesprochen werden können. Es finden sich hier folgende Unterpunkte: Mouse, Key, Color, Disk, System, Clock, Specials 1 und 2. Hier findet sich bereits eine störende Kleinigkeit: Das gesamte Programm arbeitet ausschließlich in Englisch.

Mäuseschiebereien

Im 'Mouse'-Menü finden sich so die üblichen Einstellungen, die man einfach von einem Programm wie Multi Deluxe erwartet: Die Mausgeschwindigkeit kann in vier Stufen eingestellt werden, wobei neben der Originalgeschwindigkeit noch 50%, 200% und 300% zur Verfügung gestellt werden. Zusätzlich kann noch bestimmt werden, ob die Geschwindigkeitssteigerung immer oder bei einer Beschleunigung der Maus überproportional in Kraft treten soll. Nicht ganz alltäglich ist ein Schalter, der angibt, ob die Maus am Bildschirmrand wie üblich hängen bleiben oder einfach am gegenüberliegenden Rand wieder auftauchen soll.

In der zweite Hälfte des Dialogs kann gewählt werden, ob man eine Anzeige für die aktuelle Mausposition haben möchte, und wenn ja, wo. Dafür gibt es eigens ein kleines Feld mit vier Pfeilen, mit denen die Anzeige frei auf dem Bildschirm positioniert werden kann. Sie liegt dabei übrigens frei über dem Bildschirm, also auch über etwaigen Fenstern oder der Maus. Bei der Koordinatenanzeige kann zwischen absoluter und relativer Anzeige gewählt werden. Der Bezugspunkt für die relative Anzeige kann mit einer wählbaren Sondertaste zu einem beliebigen Zeitpunkt gesetzt werden, so daß Figuren auf dem Bildschirm auf einfache Weise vermessen werden können oder ein bestimmter Punkt leicht wieder punktgenau angefahren werden kann.

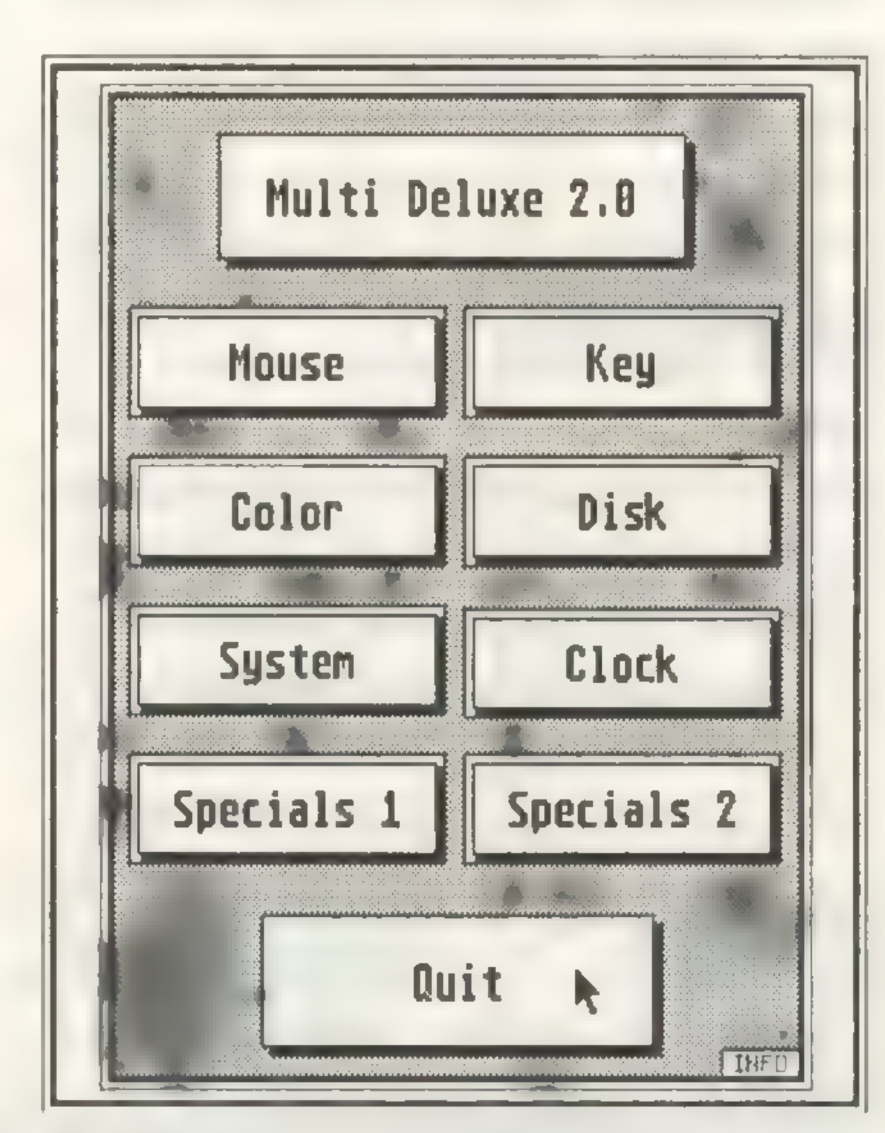


Abb. 1: So sieht das Multi Deluxe 2 Menü aus, von hier aus geht es in die einzelnen Panels.

Kontrollfeld eingebaut

Und wie es sich bei einem Multifunktions-Accessory wohl nicht vermeiden läßt, bietet auch Multi Deluxe all die Einstellungen, die auch das alte Kontrollfeld zu bieten hatte. Tastaturparameter, Warnsignale und Mausklickgeschwindigkeit können in einem Dialog eingestellt werden, der sich in dem Menü 'Keys' verbirgt. Was da noch fehlt, ist unter 'Colors' zu finden: die Einstellung der Farbpalette. Auf einem monochromen Monitor wird mit diesem Menü einfach nur zwischen Scharz-auf-weiß oder Weiß-auf-schwarz umgeschaltet. Mit einem Farbmonitor können hier, genau wie im echten Kontrollfeld, die einzelnen Farbtöne den Farben der Farbpalette zugeordnet werden.

Informationen ...

... werden in den Dialogen hinter 'Disk' und 'System' geliefert. Ersteres liefert eine Auswahl, in der die einzelnen angeschlossenen Laufwerke angezeigt werden. Durch einen Klick auf einen der Laufwerks-Repräsentanten werden Informationen über Füllstand und Sektoren- bzw. Cluster-Größe geliefert. Die zweite Box – hinter dem Menüpunkt 'System' – zeigt Informationen über die aktuelle Speicherbelegung, also wieviel Platz noch frei bzw. schon belegt ist. Es wird außerdem aufgedeckt, wie die RAM-Bänke bestückt sind, und es werden die Versionsnummern von AES, GEMDOS und TOS angezeigt, bei letzterem auch noch das Erstellungsdatum.

Der Zahn der Zeit

Sehr wichtig für jeden Anwender sind sicherlich die Möglichkeiten, die sich in

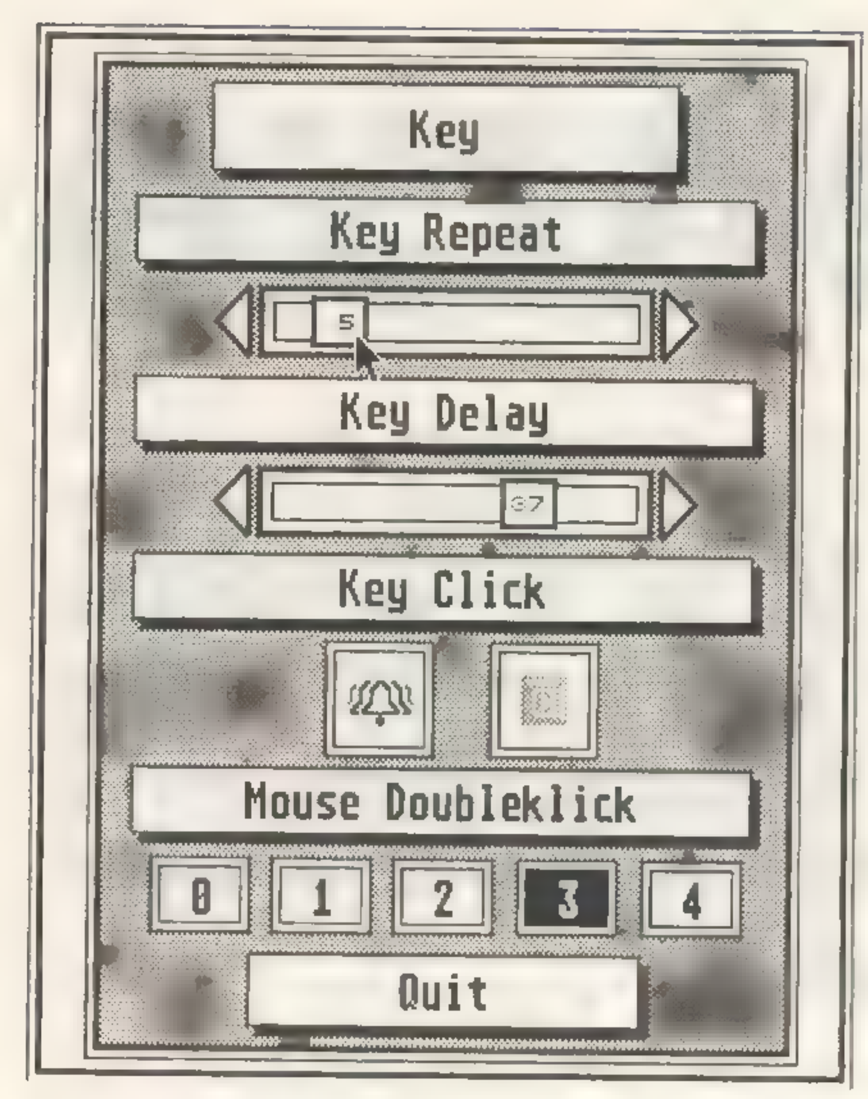


Abb. 2: Tastatur- und Mausparameter in Multi Deluxe.

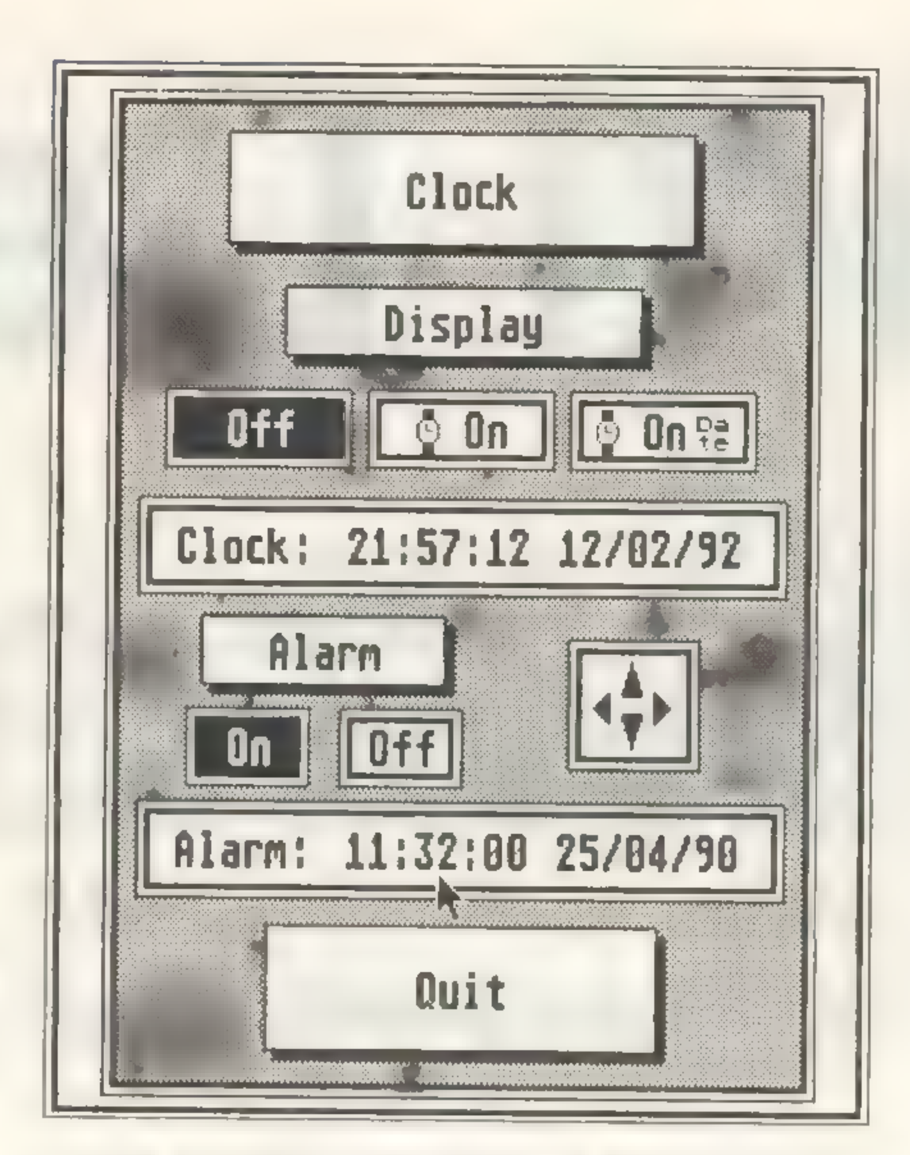


Abb. 3: Neben Datum und Uhrzeit läßt sich auch ein Alarm definieren.

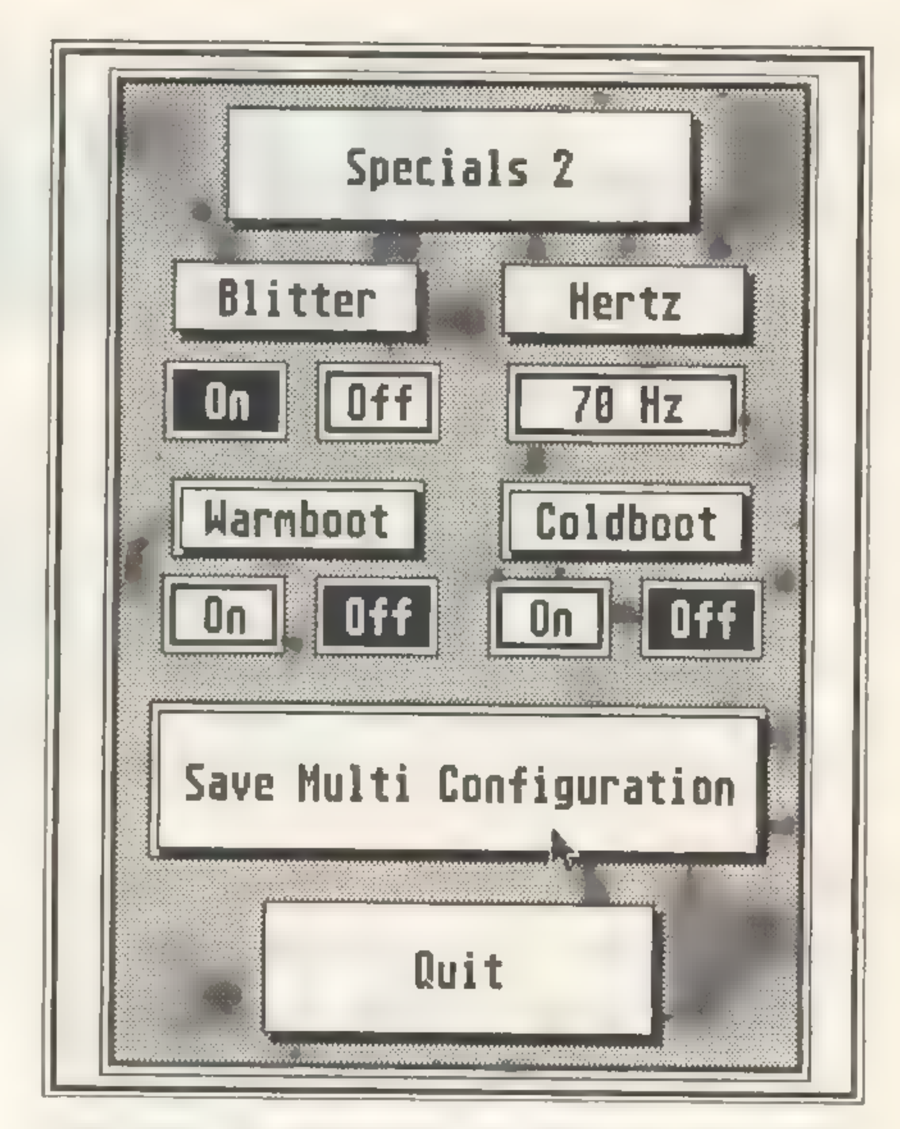


Abb. 4: Blitter, Bildschirmfrequenz und Resetfunktionen lassen sich hier einstellen.

dem Dialog 'Clock' verstecken. Wie es sich gehört, kann hier eine ständige Uhrenanzeige eingeblendet werden, die – wie auch die Mauspositions-Anzeige – mit Hilfe eines kleinen Pfeilfeldes frei auf dem Bildschirm positioniert werden kann. Daß die Uhrzeit auch von hier aus eingestellt werden kann, braucht wohl kaum erwähnt zu werden. Der viel wichtigere Teil dieses Dialogs – der Wecker – betrifft vor allem diejenigen, die sich überhaupt nicht mehr vom Rechner lösen können. Einmal gestellt, erinnert er den Anwender unbarmherzig daran, daß es wieder einmal Zeit sei, sich vom Atari ab- und der Freundin zuzuwenden ...

Im Speziellen

Übrig bleiben jetzt noch die beiden Menüs, die einige nützliche Funktionen enthalten, die nicht mehr in einen der anderen Dialoge paßten, eigentlich gar nicht zusammengehören, und die deshalb einfach Specials 1 und 2 genannt wurden. Im ersten gibt es eine Einstellungs-Tabelle für die Stepraten der Laufwerke A: und B:, sowie eine Möglichkeit, die Bits 6 und 7 des Ausgabeports A des Soundchips an- und auszuknipsen. Bitte fragen Sie nicht, was man damit machen kann – ich weiß es auch nicht genau. Vielleicht lassen sich daran Geräte anschließen, die sich somit über Multi Deluxe steuern lassen?

Im 'Specials 2' finden sich nun die restlichen Einstellungen, die für ein gutes Kontrollfeld noch fehlten: Es kann der Blitter ein- und ausgeschaltet werden, es kann auf einem Farbmonitor die Bildwiederholfrequenz gewählt werden, und es kann gewählt werden, ob ein Tastatur-Reset auch bei TOS-Versionen vor 1.04 möglich ist.

Begleitendes

Hier hätte eigentlich etwas über die beigefügte Dokumentation stehen sollen. Leider wird mit Multi Deluxe keine Anleitung mitgeliefert, obwohl hierdurch einige Probierereien entfallen könnten. Dennoch muß ich sagen, daß das Programm so konsequent in die GEM-Oberfläche eingebunden ist, daß im Prinzip keine Anleitung vonnöten ist.

Fazit

Multi Deluxe fällt durch eine sauber programmierte Oberfläche, viele nützliche Optionen und eine hohe Stabilität auf. Für die Besitzer einer älteren TOS-Version (unter 2.x) kann dieses Programm sicherlich eine Kontrollfeld-Alternative darstellen, vor allem, da ein Mausbeschleuniger, eine ständige Uhren- sowie Mauspositions-Anzeige und eine Statusanzeige integriert sind. eb/cs

Multi Deluxe 2

Programmautor:	Martin Reinberg			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	□ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	■ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S326

Autozeit: Zur Erhaltung der Uhrzeit auch ohne batteriegepufferte Uhr. **Helfer:** Multiaccessory mit Optionen zur Bildkonvertierung. Viele Tools speziell für GFA-Basic-Programmierer. **EX-Fileselect:** Neue Fileselectorbox mit Unterstützung aller Laufwerke, Disk-Info-Anzeige, Datei- und Ordneroperationen etc. **Uhr:** Anzeige einer Uhr in digitaler sowie analoger Form. **Mini Orc:** Einfaches Accessory zur Schriftererkennung. **Multi Deluxe:** Multiaccessory mit Mausbeschleuniger, Zeitanzeige, Stepratenumschaltung, Systeminformationen etc. **ScreenSaver:** Bildschirmschoner mit integriertem Mausbeschleuniger. **DeskTip:** Laden und Speichern der Systemeinstellung in DESKTOP.INF.

Medizin

Bei kleineren Beschwerden scheuen viele Zeitgenossen den Gang zum Arzt – schließlich gibt es doch rezeptfreie Medikamente, die beinahe jedes Wehwehchen kurieren. Doch wer soll die Übersicht bewahren bei den vielen hundert Arzneien? Und welche Nebenwirkungen sind zu befürchten? Und wann sollte der Arzt hinzugezogen werden? Hier muß der Computer helfen!

Oftmals gibt es für die selben Krankheitssymptome eine Vielzahl an Medikamenten, die sich jedoch durch die Zusammensetzung der verwendeten Wirkstoffe und damit eventuell auch in den Nebenwirkungen unterscheiden. Besonders wichtig wird eine ausführliche Information natürlich dann, wenn Allergien gegen bestimmte Wirkstoffe vorliegen. Ist das Medikament erst einmal gekauft, hilft das Durchlesen der Packungsbeilage nur noch vor weiterem, durch eine eventuelle Einnahme entstehenden Schaden. Das Geld ist zunächst jedoch vergeudet.

Der Medizincomputer

Bei der Auswahl des richtigen Medikaments hilft 'Medizin'. Direkt nach dem Start testet sich das Programm zunächst selbst auf einen eventuellen Befall durch Linkviren. Nach der Erinnerung, die Shareware-Gebühr im Falle einer regelmäßigen Benutzung zu bezahlen, befinden Sie sich im Hauptmenü. Hier wird die gewünschte Funktion durch die Menüleiste ausgewählt.

Das gesamte Spektrum der möglichen Erkrankungen wird zunächst in die Oberbegriffe Erkältung, Magen-, Darm- und Verdauungsbeschwerden, Mangelerscheinungen, Schmerzen, Sexualität, Alter und sonstige Anwendungsgebiete unterteilt. Nach der Auswahl einer dieser Oberbegriffe erscheint eine weitere Auswahl mit enger gefaßten Themengebieten. So erscheint beispielsweise die Auswahl zwischen Grippemitteln, Hustenmitteln, Halsschmerzen und Schnupfenmitteln durch die Selektierung des Oberbegriffs der Erkältungskrankheiten. Insgesamt 31 Unterbegriffe umfaßt die Datenbank derzeit, und bis zu acht dieser Unterbegriffe gehören zu einem Oberbegriff. Eine Hilfsfunktion zum ausgewählten Themenkreis vermittelt allgemeines Wissen zum typischen Krankheitsbild und dessen Bekämpfung.

Hat man sich nun nach der Wahl des Oberbegriffes auch für ein bestimmtes Themengebiet entschieden, so erscheint eine namentliche Übersicht der für dieses Gebiet in Frage kommenden Medikamente. Bis zu 28 Medikamente finden hier Platz, und bei der Fülle der angebotenen Pharmaka ist dieser Platz auch schnell belegt. Nach der Auswahl eines dieser Medikamente durch Mausklick öffnet sich ein entsprechender Informationsbildschirm. Hier finden sich zunächst die Inhaltsstoffe des gewählten Präparates. Das Anwendungsgebiet sowie die Darreichungsform (Pillen, Saft, Tropfen oder ähnliches) sind ebenfalls aufgeführt.

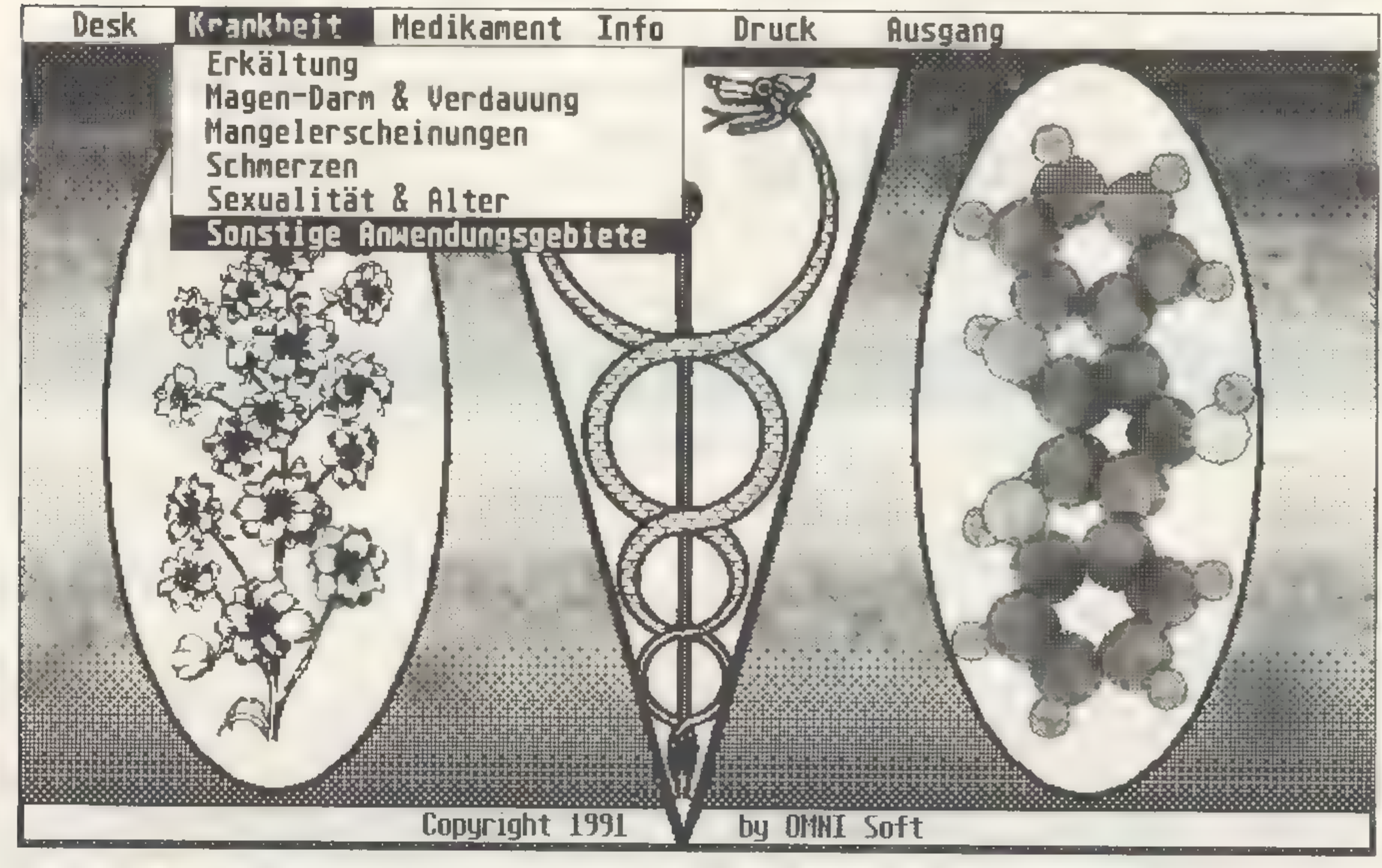


Abb. 1: Die Auswahl des gewünschten Themengebietes erfolgt durch die Menüleiste im Zeichen des Äsculap-Stabes

Zu Risiken ...

Alles, was wirkt, wirkt auch nebenher – so die treffende Formulierung im Programm. Die in der Rubrik 'Nebenwirkungen' aufgeführten Eigenschaften können beispielsweise Müdigkeit und herabgesetztes Reaktionsvermögen bei Beruhigungsmitteln, aber auch mögliche allergische Reaktionen, Hautreizungen oder noch unangenehmere Dinge sein. Häufig finden sich so abscheuliche Nebenwirkungen in dieser Auflistung, daß man sich kaum traut, das entsprechende Medikament in Erwägung zu ziehen. Das liegt zum Teil auch einfach daran, daß selbst bei der noch so geringen Möglichkeit einer Nebenwirkung diese auch in der Packungsbeilage aufgeführt werden muß. Oder wie die Werbung sagt: Zu Risiken und Nebenwirkungen essen Sie die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker.

Besonders interessant ist schließlich das Feld 'Anmerkungen'. Hier kommen-

tiert der Programmautor die Zusammensetzung der verschiedenen Inhaltsstoffe. Häufig sind Inhaltsstoffe, die in ihrer Wirkungsweise völlig gegensätzlich sind, in einem einzigen Medikament kombiniert. Ein abschreckendes Beispiel ist die Kombination von Anregungs- und Beruhigungsmitteln. Dies kann auf unzureichende Kompetenz der Hersteller, aber andererseits auch auf besonders durchdachte Kombinationen hinweisen, deren tieferer Sinn nicht auf den ersten Blick erkennbar ist. Hier findet sich ein entsprechender Hinweis des Autors, der jedoch keinesfalls bewertend, sondern vielmehr als Zusatzinformation verstanden sein will. Schließlich ist es bei dem vorliegenden Umfang der Datenbank nicht möglich, in allen fraglichen Fällen festzustellen, ob die jeweilige Kombination bei der verwendeten Darreichungsform nicht doch einen bestimmten Zweck erfüllt. Ist die Shareware-Gebühr bezahlt worden, so ist übrigens auch ein direkter Ausdruck aller zu einem Medikament abrufbaren Informationen möglich.

Neben den medikamenten- und krankheitsspezifischen Informationen wartet Medizin auch mit allgemeinen Informationen auf, die ebenso wichtig sein können. So wird hier die Darreichungsform gängiger Präparate besprochen und neben vielen anderen Punkten auch erklärt, warum man eine mit 'Retard' bezeichnete Tablette niemals zerkleinern sollte. Auch zu Lagerung und Haltbarkeit finden sich umfangreiche Informationen unter den entsprechenden Menüpunkten.

Abb. 2: Medizin hilft Ihnen, die Übersicht zu bewahren im beinahe undurchdringbaren Dschungel der rezeptfreien Arzneimittel.

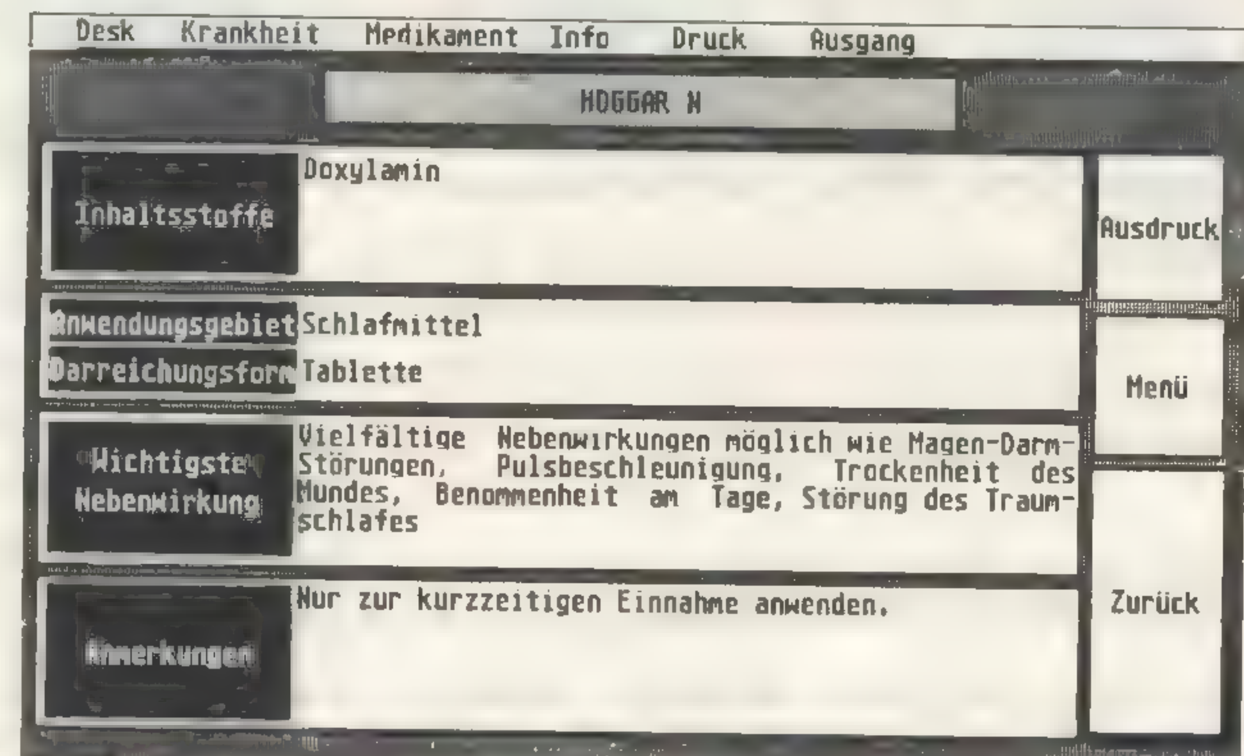


Abb. 3: Zu jedem der 472 rezeptfreien Medikamente ist eine ausführliche Information mit Anmerkungen des Autors abrufbar.

Geballte Wissensladung

Die Datenbank umfaßt 472 rezeptfreie Arzneien, die derzeit in Deutschland zugelassen sind. Viele dieser Medikamente sind auch im benachbarten Ausland zu finden, jedoch oftmals mit leicht abgewandelten Inhaltsstoffen. Eine Kontrolle ist daher zu empfehlen, selbst wenn die Bezeichnungen dem Anschein nach übereinstimmen. Homöopathische Mittel sind nicht erfaßt, da sie sich nicht in das standardisierte Schema der übrigen Medikamente einreihen lassen, wo bestimmte Inhaltsstoffe für genau festgelegte Wirkungen verantwortlich sind. Eine alphabetische Gesamtübersicht aller Medikamente und die Auswahl nach Arzneibezeichnung sind in der Grundversion gesperrt und werden erst nach Bezahlung der Shareware-Gebühr in Höhe von DM 25,- freigegeben.

Das Handbuch liegt als Textdatei vor und gibt ausführliche Informationen nicht nur zur Bedienung des Programms, sondern vor allem zur grundsätzlichen Frage der Eigenbehandlung. Auch scheinbar harmlose Symptome wie Kopf- oder Gliederschmerzen können auf ernsthafte Erkrankungen hinweisen. Eine Selbstmedikation würde hier nur die Symptome, aber nicht die Ursache der Beschwerden bekämpfen. Die Erfahrung und das Wissen eines Arztes sind keinesfalls durch eine wie auch immer geartete Datenbank zu ersetzen. Dies liegt aber auch nicht in der Absicht des Autors! Immer dann, wenn Beschwerden lange andauern oder schon nach kurzer Zeit oder regelmäßig wiederkehren, ist daher eine genaue Diagnose der Ursache notwendig. Das Handbuch gibt genauen Rat, in welchen Fällen die Konsultation eines Arztes vorzuziehen ist, wann eine Selbstbehandlung vollkommen ausreicht und wo die Grenzbereiche liegen. rr/cs

Medizin V1.16

Programmautor:	R. Steinbach, Horstackerstr. 41, 6700 Ludwigshafen			
Status:	☐ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	☐ ST Mittel (f)	☐ ST Niedrig (f)	☐ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S468

Stamm: Zur Verwaltung von Stammbäumen aller Art (s/w, S). **Kritzel:** Eine neue Version des bekannten Malprogrammes (s/w) **LanPlan:** Ein Programm zum Erstellen und Ausdrucken eines Stundenplanes (s/w) **Medizin:** In dieser Datenbank sind Arzneimittel sowie deren Wirkung und Anwendung beschrieben. (s/w, S, 1 MB)

CompoScript

598,- DM*

PostScript auf Ihrem Atari TOS
Computer und Ihrem Drucker !!

Was ist CompoScript?
CompoScript ist ein PostScript Interpreter für Ihren Atari TOS Computer. Mit diesem können Sie PostScript Dateien auf nahezu jedem Drucker drucken. Sie können diese auch wahlweise auf den Bildschirm ausgeben oder in eine IMG oder TIFF Grafikdatei konvertieren.

Brauchen Sie CompoScript?
Wenn Sie DTP, Text, CAD, Grafik, Notensatz oder Präsentationssoftware einsetzen, auf Ihrem Atari, einem PC-Emulator oder von sonst einem Betriebssystem Ihre Daten erhalten, so können Sie sicherlich von CompoScript profitieren. Viele Programme können PostScript Dateien erzeugen. Diese können auch Sie nun in bestmöglicher Qualität auf Bildschirm und Drucker ausgeben. CompoScript setzt auch Ihre PostScript Clip-Art Grafikdateien in IMG oder TIFF um. Oder lassen Sie sich eine PS-Datei in ein Fenster ausgeben und sehen sich diese in der gewünschten Auflösung an, bevor Sie sie ausdrucken.

35 Fonts
CompoScript kommt gleich mit den 35 hochwertigen Standard Type 1 Fonts der Firma Bitstream. Diese verfügen selbstverständlich über 'Hints'. Dadurch kann selbst bei niedrigen Auflösungen höchste Kompatibilität zu anderen Geräten mit PostScript-Ausgabe erreicht werden.

Unterstützte Drucker
Atari SLM 804 / 605 / ... Laserdrucker
Epson, Star, Nec, Panasonic, Oki, Seikosha und kompatible 9 / 24-Nadeldrucker
Canon BJ, HP Deskjet, Deskjet Plus und Deskjet 500 Tintenstrahldrucker
HP Laserjet, EPSON GQ / EPL und dazu kompatible Laserdrucker

Systemanforderung
Atari TOS Computer mit wenigstens 1Mb Arbeitsspeicher (4Mb für Atari SLM Laserdrucker) und einer Festplatte.

Bitstream Fonts

Die Firma Bitstream ist seit Jahren für Ihre Schriften bekannt. Bekannte Fontdesigner stehen bei Bitstream unter Vertrag, um professionelle, moderne Fonts für unterschiedliche Anwendungszwecke zu entwickeln.

Qualität
Type 1 Zeichensätze enthalten 'Hints'. Diese gewährleisten gut aussehende Zeichen, besonders bei kleinen Zeichengrößen oder geringer Auflösung. Sofern es Ihre Software erlaubt, können Sie auch die erweiterten Kerning Informationen nutzen, die bei den Fonts mitgeliefert werden. Im Durchschnitt handelt es sich um 300 - 500 Kerning-Paare pro Zeichensatz.

Bitte fordern Sie nähere Informationen zu diesen Fonts an.

Einige Beispiele:

Futura Light

Goudy Old Style

ITC Newtext Demi

ITC Novarese Bold Italic

Raleigh Roman

Hotline / Info:
Compo Software
Ritzstraße 13
5540 Prüm
✆ 06551-6266
Fax 06551-6339

Heim Verlag
Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt/Eberstadt
✆ 06151-56057
Fax 06151-56059

* unverbindliche Preisempfehlung

Signal V

Wer sich für Elektrotechnik interessiert, weiß sicherlich um die Probleme bei der Berechnung der Signalantwort analoger Schaltungen: Ellenlange Tabellenberechnungen verderben jedem im Handumdrehen die beste Laune. Und jede noch so kleine Änderung der Schaltung wirft dann alles über den Haufen. Signal V nimmt Ihnen diese Arbeit ab.

Signal V ist zwar eine mit einer GEM-Menüleiste ausgestattete, ansonsten aber unter Umgehung des GEM programmierte Berechnungshilfe für analoge Schaltungen. Grob gesagt ist der Arbeitsablauf folgender: Zunächst wird die Schaltung als Blockschaltbild erstellt, die bestimmenden Größen werden angegeben, das simulierte Eingangssignal angelegt und das Ausgangssignal wird grafisch dargestellt. Das Frequenzverhalten läßt sich dabei ebenso wie die Impulsantwort untersuchen.

Im Gegensatz zur Digitaltechnik gibt es in der analogen Welt schwer abzuschätzende Einschwingvorgänge. Auch sind hier nicht nur 'High' und 'Low', sondern beliebige Signalformen und Spannungswerte zu verarbeiten. Die hierzu notwendigen Berechnungen sind in aller Regel sehr aufwendig, folgen aber doch festen Schemata. So liegt der Gedanke nahe, diese Aufgabe dem Computer aufzubürden! Dieser Idee folgend entstand an der Universität Berlin das vorliegende Programm zur Berechnung eben solcher analoger Signalverläufe. Zugrunde liegen verschiedene Diplomarbeiten im Bereich der Digitalelektronik und Signalverarbeitung, so daß der wissenschaftliche Hintergrund gesichert ist.

Die Grundelemente zur Eingabe einer analogen Schaltung sind Multiplizierwerke, Addierwerke und Verzögerungsglieder. Auf diese Grundfunktionen lassen sich alle wesentlichen Funktionen der analogen Signaltechnik zurückführen. Die Addierwerke erlauben Rückkopplungen, welche für Filterfunktionen und oszillierende Systeme unumgänglich sind. Über Look-up-Tabellen sind darüberhinaus beliebige Signalmanipulationen möglich, die nicht den Standardschemata folgen. Um die für Nicht-Fachleute recht ungewohnte Notation kennenzulernen, befinden sich Beispielschaltungen wie Hoch-, Tschebyscheff-, Band- und Tiefpaßfilter auf der Diskette. Diese lassen sich leicht modifizieren, um zunächst etwas Fingerspitzengefühl für die analoge Welt zu gewinnen.

Eigene Schaltungen

Eigene Schaltungen können mit dem integrierten Editor leicht erstellt, bestehende Schaltungen problemlos modifiziert werden. Dazu werden die benötigten Bauteile an der Bildschirmseite ausgewählt und einfach mit der Maus auf der Arbeitsfläche plaziert. Die Verbindungen zwischen den einzelnen Elementen werden ebenso einfach mit der Maus gezogen, wobei durch ein Absetzen per Mausklick die Signalführung im Blockschaltbild definiert wird. Spätere Korrekturen sind selbstverständlich jederzeit möglich, indem einzelne Signalwege, Bauteile oder auch die ganze Schaltung gelöscht und dann neu definiert werden. Erreichen umfangreiche Schaltungen den Rand der Arbeitsfläche, so hilft eine Verschiebeoperation bei der Neuordnung der Schaltung. Über den mit 'IN' beschrifteten Anschluß wird das zu simulierende Eingangssignal oder im Falle der Impulsantwort der Ein-

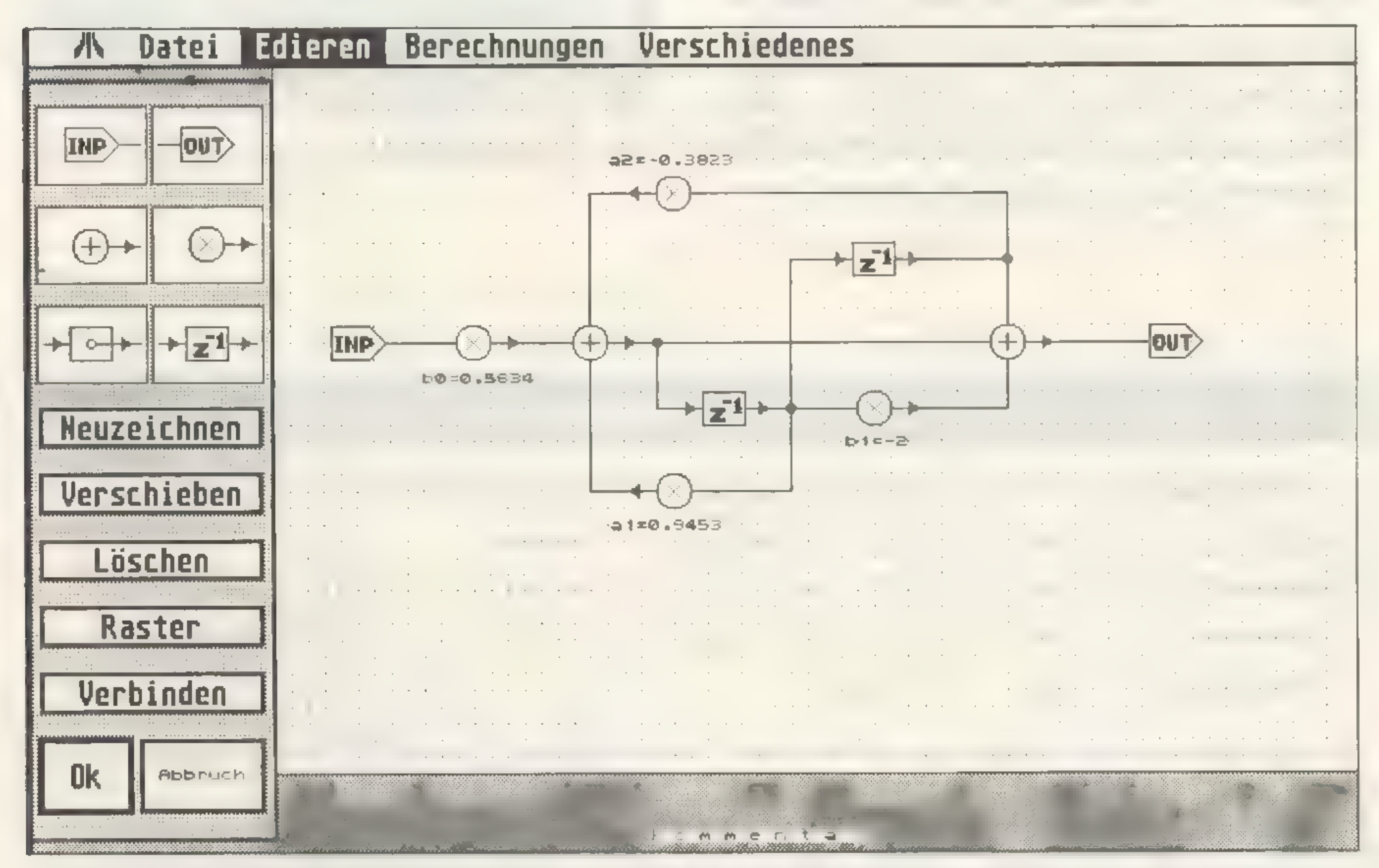


Abb. 1: Der integrierte Blockschaltbild-Editor ermöglicht die unkomplizierte Definition der zu untersuchenden Schaltung.

gangsimpuls eingespeist, während das 'OUT'-Symbol das Ausgangssignal definiert und an einen simulierten Meßwertschreiber angeschlossen ist. Dieser hält das Ausgangssignal als X/t-Diagramm fest oder dient der Frequenzanalyse als Eingangsgröße.

Der Verstärkungsfaktor und die Bezeichnung der Multiplizierer lassen sich über einen entsprechenden Dialog angeben und werden in der Schaltung durch eine frei positionierbare Beschriftung dokumentiert. Ebenfalls frei definierbar ist die Eingangsfunktion, die der Schaltung zur Verfügung gestellt wird. Hier lassen sich wieder vordefinierte Signalformen wie Sinus- oder Dreieckskurven laden oder auch eigene Formeln eingeben. Eine grafische Eingabe ist ebenfalls verfügbar. Einmal erstellte Eingangssignalformen lassen sich auch abspeichern und für spätere Berechnungen verwenden.

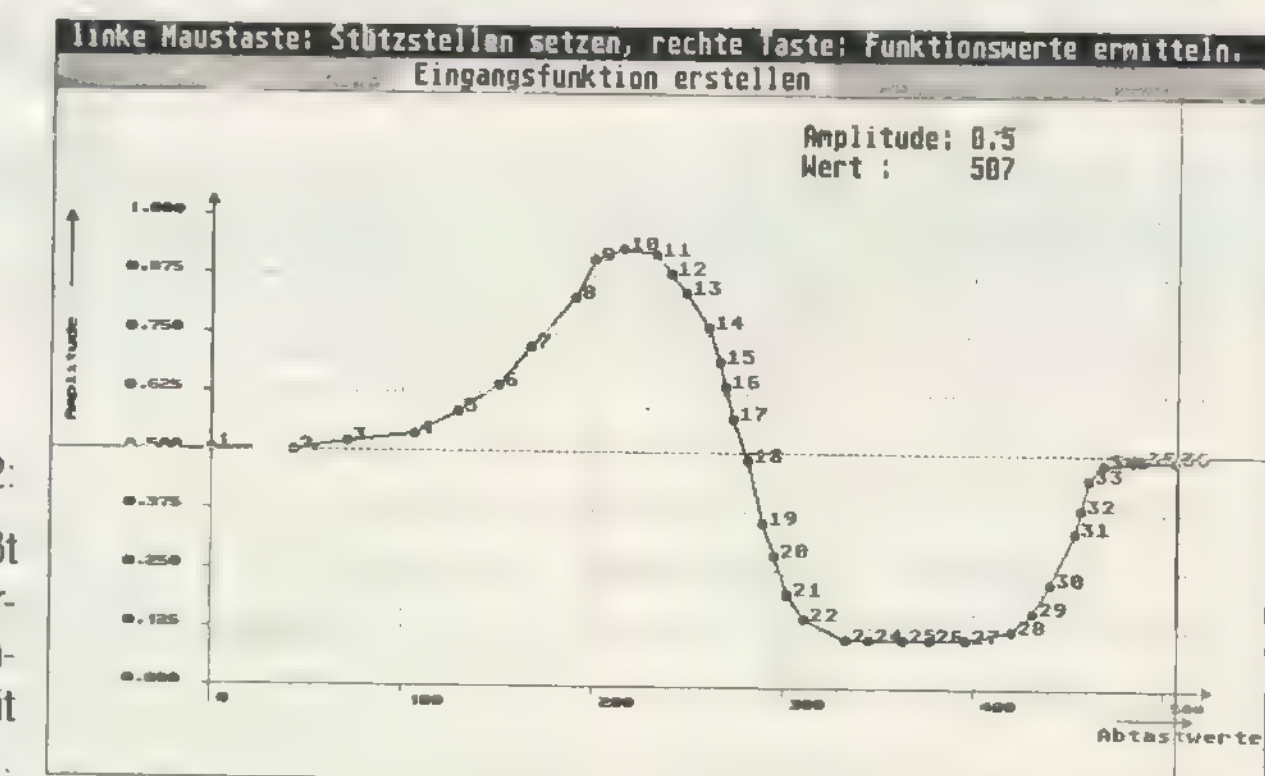


Abb. 2: Das Eingangssignal läßt sich funktional, anhand vorgegebener Standardschwingungen oder interaktiv mit der Maus definieren.

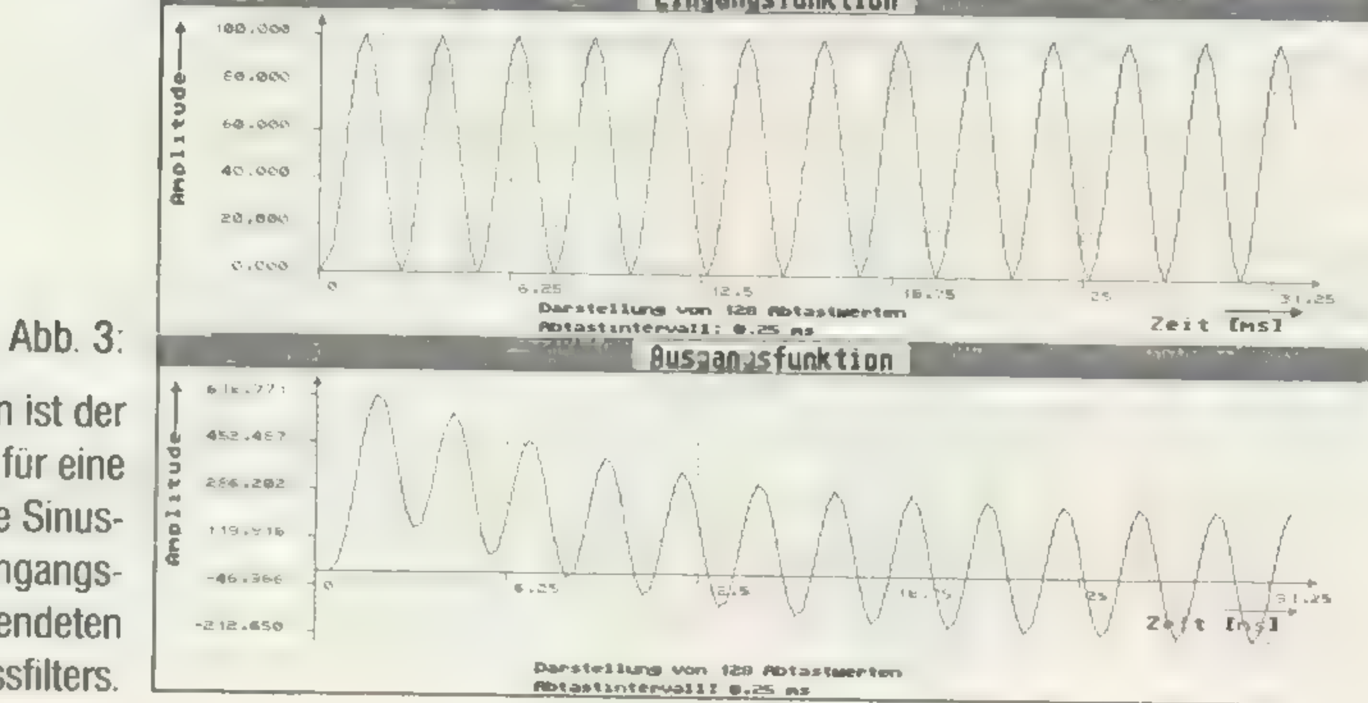


Abb. 3: Deutlich zu erkennen ist der Einschwingvorgang für eine plötzlich einsetzende Sinusschwingung als Eingangssignal des hier verwendeten Bandpassfilters.

Absolut berechenbar

Sind diese Eingangsgrößen einmal eingestellt, wird auf Mausklick die eigentliche Berechnung gestartet. Interessant zur Untersuchung von Einschwingvorgängen – besonders für rückgekoppelte Analogfilter – ist die Sprungantwort: Hier wird als Eingangsgröße eine Signalflanke geliefert und die Ausgangsfunktion als Funktion der Zeit dargestellt. Die Ausgangsfunktion als Funktion einer beliebigen Eingangsschwingung läßt sich ebenso leicht errechnen und anzeigen. Die Übertragungsfunktion in Abhängigkeit der Frequenz kann anhand eines Bode-Diagramms grafisch untersucht werden.

Die grafischen Ausgaben in Signal V erfolgen wahlweise linear oder logarithmisch skaliert, und auch eine Diagrammbeschriftung ist möglich. Automatisch eingeblendete Hilfslinien machen die Anzeige besonders übersichtlich und erlauben ein schnelles Ablesen der Graphen. Das Hilfesystem ist zwar etwas eigen, bietet jedoch Hilfe zu jedem wesentlichen Programmpunkt an – wer etwas Vorwissen zu den mathematischen Hintergründen mitbringt, findet sich schnell zurecht.

Experimentierfreudig

Während die entsprechenden Berechnungsvorschriften doch nur abstraktes Wissen über Filterfunkionen und Analogtechnik vermitteln, ist es mit Signal V möglich, durch interaktives Experimentieren Erfahrungen zu sammeln. Die Auswirkungen von Änderungen im Blockschaltbild lassen sich in Sekunden berechnen und durch die Graphik intuitiv erfassen. Diese Eigenschaft macht Signal V besonders für Studenten und allgemein all diejenigen interessant, die sich mit der Signalverarbeitung beschäftigen, aber nicht nur anhand mathematischer Definitionen die Materie angehen möchten.

Und obwohl der Trend immer weiter weg von der Analog- hin zur Digitaltechnik geht, gewinnt gerade deshalb ein Programm wie Signal V an Bedeutung: Da unsere Welt nun einmal eine Welt voller analoger Größen ist, müssen diese dann eben auf digitalen Systemen weiterverarbeitet werden. Genau dies ist der Kernpunkt der digitalen Signalverarbeitung, wie sie schon heute in einigen Geräten der Unterhaltungs- und Computerbranche Anwendung findet. rr/cs

Signal V Version 1.1

Programmautor:	FH Berlin, z. Hd. Prof. Dr. Schiller, c/o Günther Stein, Ringbahnstraße 130, 1000 Berlin 42			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S426

Signal V: Schaltungssimulator für digitale Filter von der FH Berlin. (s/w) **CAFDS:** Programm zur Bestimmung der Koeffizienten für digitale FIR- und IIR-Filter

EagleData

Bei dem hier vorliegenden Programm EagleData handelt es sich um eine Datenbank, die den Anwender durch ihre einfache Bedienung und einige weitere Features überzeugen kann.

Besonders zu erwähnen ist die Fähigkeit zur Bearbeitung mehrerer Dateien sowie die universelle Einsetzbarkeit. EagleData läuft sowohl auf Großbildschirmen als auch auf einem TT. Es erübrigt sich fast zu betonen, daß dies nur erreicht wurde durch saubere Einhaltung der GEM-Konventionen.

Maske

Das Programm ermöglicht das gleichzeitige Bearbeiten von maximal drei Dateien. Diese werden durch drei Icons symbolisiert, die bei Programmstart noch keinen Namen besitzen. Beim Laden von Dateien werden die Icons automatisch nacheinander belegt. Will man eine neue Datei anlegen, so muß man zuerst eines dieser Icons anklicken, um eine leere Datei auf dem Bildschirm zu erhalten.

Es ist das Anlegen von maximal 99 einzeiligen Feldern vorgesehen. Die Feldnamen sowie die Zahl der Felder selbst

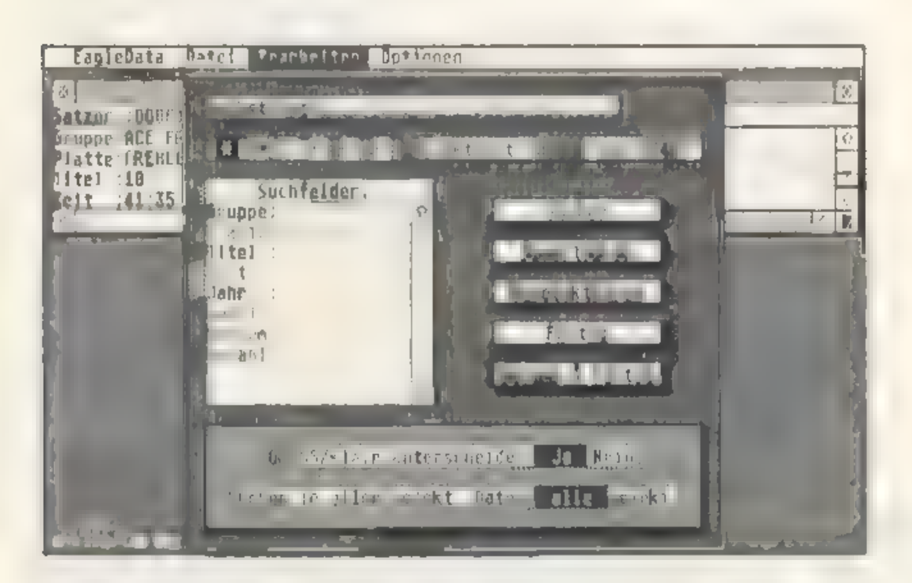


Abb. 1: EagleData verfügt über besonders ausgefeilte Suchfunktionen.

und die Sortierreihenfolge werden innerhalb des Menüs 'Optionen' eingetragen. Das Sortieren kann im übrigen automatisch beim Eintragen der Datensätze erfolgen oder später über einen entsprechenden Menüpunkt.

Bei der Eingabe steht für jedes Feld eine einzeilige Belegung von maximal ca. 110 Zeichen zur Verfügung. Die Nummer des aktuellen Datensatzes sowie die Gesamtzahl der im Speicher befindlichen und die Zahl der selektierten Datensätze werden in der Informationsleiste des Fensters angezeigt.

Selektiert werden Datensätze direkt per Menüeintrag oder mit Hilfe der noch zu besprechenden Suchfunktion. Es gibt prinzipiell zwei Anzeigemodi: Wählt man den Menüpunkt 'Zeige alles', so wird unabhängig von der Menge der selektierten Sätze alles angezeigt. Im anderen Falle bekommt man nur die selektierten Datensätze zu sehen. In den Datensätzen blättern werden kann man mit Hilfe der Cursortasten, wobei unter Zuhilfenahme der Shift- und Control-Tasten auch Sprünge von 10, 100 oder gar 1.000 Datensätzen möglich sind. Leider kann immer nur ein Datensatz betrachtet werden, ein Auflisten ist generell nicht vorgesehen.

Selektion

Wichtigstes Selektionsmittel ist die Suchfunktion. Sie gehört auch zu der am besten ausgearbeiteten Funktion des Programms. Jedes Feld kann (auch kombiniert) als Suchfeld deklariert werden. Ist der Suchstring eingegeben, kann man unter verschiedenen Suchkriterien auswählen. So kann sich der Anwender dafür entscheiden, alle Datensätze zu selektieren, in denen der Suchstring in einem der ausgewählten Felder vorkommt oder eben nicht vorkommt.

Die Suchfunktion bietet zunächst die Möglichkeit, die Suchgenauigkeit einzustellen. Entweder wird streng nach der eingegebenen Zeichenfolge gesucht, oder es genügt ein Vorkommen in einem beliebigen Wort. Auch ein Nicht-Vorhandensein der Zeichenkette kann als Kriterium eingestellt werden. Die Suche kann entweder in allen selektierten oder aber in allen vorhandenen Datensätzen erfolgen.

Übersicht

Eine Übersicht erhält man nur über Ausgabe der Daten auf einen Drucker. Zuvor muß man sich aber mit der Erstellung eines Druckertreibers beschäftigen. Dieser liegt als ASCII-Datei vor und ist mit jedem Texteditor zu bearbeiten. Dies ist zwar umständlich, dafür aber relativ flexibel. Mit etwas Geduld und einem Druckerhandbuch sollte prinzipiell die Anpassung an jedes Gerät möglich sein.

Fazit

EagleData ist für kleinere Anwendungen durchaus geeignet. Sehr störend ist nur die fehlende Möglichkeit, sich Übersichtslisten der Dateien auf dem Bildschirm darstellen zu lassen. ep/cs

EagleData V3.0

Programmautor:	Bernd Fröhlich, Julius Brecht Allee 84, 2800 Bremen 41			
Status:	□ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S455

Turtle: Backup-Programm für die Festplatte. **EagleData:** Einfache Dateiverwaltung unter GEM. (s/w) **Spesen:** Wöchentliche Abrechnung von Spesen mit persönlichen Eckdaten, Monatsabrechung und vielen weiteren Optionen.

Tiluie

Nein, es handet sich nicht um einen Druckfehler, das Programm heißt wirklich Tiluie – warum, weiß wohl nur der Programmierer selbst. Umso klarer ist die Funktion des Programms: Bei Tiluie handelt es sich um ein Adreß-Verwaltungsprogramm.

Die Bedienung des Programms erfordert quasi keine Einarbeitungszeit, was durch eine relativ sauber programmierte Oberfläche unterstützt wird. Alle Möglichkeiten des GEM werden genutzt, die Accessories bleiben ausführbar, die Punkte der Pull-Down-Menüs sind zum großen Teil auch auf die Funktionstasten gelegt und auch mit Auflösungen größer als 640 x 400 macht Tiluie keine Schwierigkeiten.

Das kleine Adreßbuch

Tiluie arbeitet grundsätzlich mit zwei konstanten Fenstern mit gleicher Maske: dem Dateneingabe-Fenster und dem Anzeige-Fenster. Die Daten werden in ersterem eingegeben und auf Anweisung in das zweite Fenster übernommen. Das Dateneingabe-Fenster ist bis auf die Maske wieder leer und wartet auf eine Neueingabe. Neben den üblichen Adreßdaten, wie Anrede, Name, Vorname, Straße, Postleitzahl, Telefon und Wohnort, ist noch an die Angabe von Geburtstag und an Bemerkungen gedacht. Die Bemerkungen sind als Möglichkeit zur zusätzlichen Kategorisierung vorgesehen, da auf ihnen zum Beispiel die Suchfunktion operieren kann. Eine frei verwendbare vierstellige Adreßnummer hilft ebenfalls bei der Einteilung und weist auf die 'Beschränkung' von maximal 10000 Adressen hin.

Eine Sonderstellung nimmt der Match-Code ein: Er dient zum alphabetischen Sortieren der vorhandenen Datensätze. Es werden nur Kleinbuchstaben (bis zu 6) akzeptiert. Da das Sortierkriterium sich in den meisten Fällen am Namen orientiert, ist es zweckmäßig, hier die ersten sechs Buchstaben des Nachnamens einzutragen. Es steht einem natürlich frei, hier kreativ zu sein und sich etwas Spezielles zu überlegen.

Datenpflege

Das Ändern von bereits im System vorhandenen Daten geht ausschließlich über das Zeigen-Fenster. Es wird immer nur ein einzelner Datensatz angezeigt. Das Blättern geht seitenweise oder per Sprung an Dateiende bzw. -anfang. Außer dem Ändern des im Fenster angezeigten Datensatzes ist noch das Löschen oder das Kopieren desselben möglich. Zu diesem Zwecke wird der gerade angezeigte Datensatz in das 'Hinzu'-Fenster kopiert und kann dort abgeändert werden – eine Funktion, die man besonders schätzen lernt, wenn es um das Eintragen ähnlicher Datensätze geht.

Minimalsuche

Normalerweise würde man bei einem solchen Programm eine Möglichkeit zum Suchen in allen Feldern erwarten. Tiluie beschränkt sich jedoch nur auf wenige Felder: Dazu gehören die Postleitzahl, die Bemerkung, die Nummer des Datensatzes sowie der Match-Code. Wie beim Match-Code werden auch bei der Bemerkung die ersten sechs Buchstaben verglichen. Das Suchen wird alternativ von der aktuellen Position oder von den Anfangs- bzw. Endpositionen aus in jede Richtung ermöglicht. Bei mehereren Eintragungen wird mit logisch 'UND' verknüpft, die Benutzung von Wildcards wie '*' ist optional vorgesehen.

Natürlich können die Daten abgespeichert und bei Bedarf wieder geladen werden. Im Bereich der Disketten- und Festplatten-Operationen ist das Löschen von Dateien möglich (alternativ das Löschen aller Daten aus dem internen Speicher). Eine Autoload-Option unterstützt das automatische Laden einer Adreß-Datei. Da man es wohl meistens mit nur einer einzigen zu tun haben wird, sicher eine vernünftige Einrichtung.

Ausdruck macht Eindruck

Beim Drucken ergeben sich prinzipiell drei Möglichkeiten. Entweder läßt man nur die Namen mit den Datensatznummern drucken, oder man entscheidet sich für den Druck von Listen bzw. Etiketten. Bei den letzten beiden Optionen kann gewählt werden zwischen allen Datensätzen oder den gleichen Möglichkeiten, wie schon beim Suchen dargestellt. Gedruckt wird selbstverständlich nur die Adresse und nicht auch noch das Geburtsdatum.

Fazit

Für die Verwaltung kleiner Adreß-Datenbanken ist Tiluie sicher nicht ungeeignet. Das Programm ist aber dennoch sehr ausbaufähig. ep/cs

Tiluie V1.3

Programmautor:	Dirk Nakott, Hieberstr36, 7000 Stuttgart 80			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S480

CED 1.03: Ein Texteditor, der bis zu 10 Texte gleichzeitig bearbeiten kann und über ein schnelles Scrolling verfügt. **Tiluie:** Eine Adreßverwaltung unter GEM, die alle gangigen Funktionen bietet. (s/w) **Konto:** Dient der Verwaltung von privaten Konten. (s/w)

Finanz

Geld regiert die Welt, und so muß jeder zwangsläufig finanzielle Entscheidungen treffen. Dies betrifft die Frage nach einer vernünftigen Geldanlage genauso wie die Frage nach einem bezahlbaren Kredit. Finanz will helfen, zwischen den verschiedenen Finanzierungs- und Sparmöglichkeiten zu differenzieren und letztendlich eine Entscheidung im Sinne des günstigsten Angebots herbeizuführen.

Hierbei werden alle üblichen Anlage-, Spar- und Finanzierungsformen abgedeckt. Dies beginnt mit dem normalen Sparbuch oder einem Kredit, geht über Leasing, Tilgungsfragen und die Zuteilung von Bausparverträgen bis hin zu Fragen der Amortisation von Investitionen. Das Hauptmenü des Programms besteht aus Buttons, verfügt über keine Pull-Down-Menüs und damit auch keine Zugriffsmöglichkeiten auf die Accessories. Bestimmte Teile sind modular aufgebaut und können auch separat – wie zum Beispiel der Bausparbereich – gestartet werden. Die Benutzerführung ist unkompliziert, wenn auch durch die unterschiedliche Menü-Gestaltung inkonsequent. Trotz einer Beschränkung auf den Bildschirm mit 640 x 400 Pixeln scheint das Programm mit geringen Problemen auch unter höheren Auflösungen zu laufen.

Rechenblatt

Einige Menüpunkte führen auf einfache Rechenblätter oder besser Rechenformulare, in denen die ausfüllbaren Felder durch schwarze Pfeile markiert werden. Da einige dieser Blätter eine zusätzliche Auswahl gestatten, ändert sich die Anzeige entsprechend. So ist es zum Beispiel klar, daß bei Leasing-Verträgen andere Parameter zu beachten sind (zum Beispiel eine mögliche Sonderzahlung) als bei einem einfachen Darlehen. Die Eingabe verlangt, daß der Parameter, den man gerne berechnet haben möchte, offenbleibt, so daß unter Eingabe der anderen Variablen eine entsprechende Rechnung durchgeführt werden kann.

Als Beispiel sei ein Kredit oder Darlehen angesprochen: Parameter eines solchen Vertrages sind unter anderem der Zinssatz, die Laufzeit, die Höhe der monatlichen Raten und der Darlehensbetrag. Gibt man drei dieser Variablen ein, so kann die fehlende bequem berechnet werden. Es ist auch an mögliche Gebühren gedacht worden, die den Kredit und den Effektivzins entsprechend erhöhen. Ein Vergleichszinssatz gibt in diesem Falle den Zins ohne Berücksichtigung der Gebühren aus, um einen diesbezüglichen Vergleich mit anderen Angeboten zu realisieren. Auf diese Weise zusammengefaßt sind die Berechnungsblätter für Darlehen, Tilgung und Leasing auf der einen und Sparen, Anlage und Verzinsung auf der anderen Seite, wobei der Zinsgewinn gesondert ausgewiesen wird.

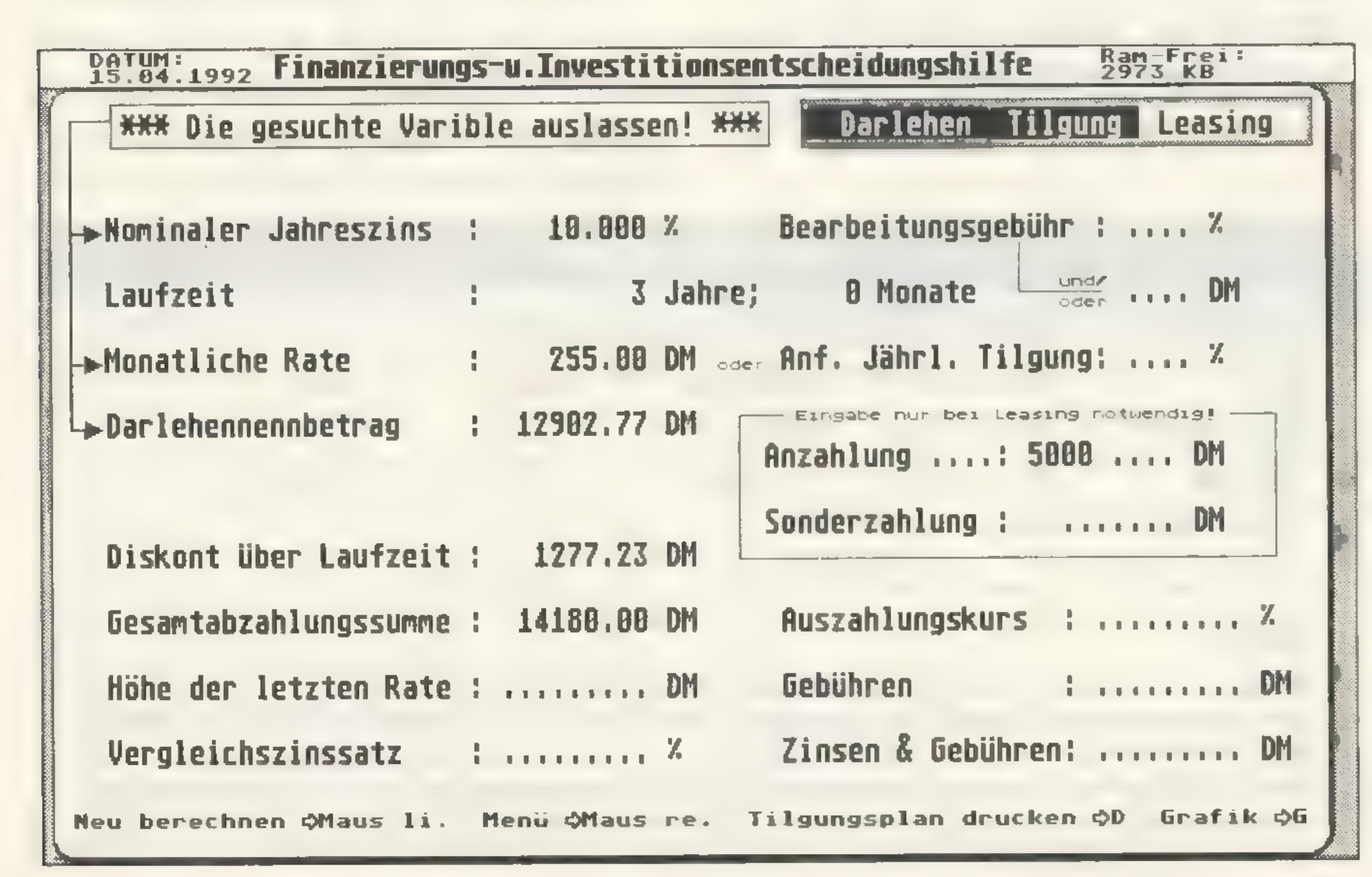

DATUM: 15.04.1992 Finanzierungs-u.Investitionsentscheidungshilfe Ram-Frei: 2973 KB
*** Die gesuchte Varible auslassen! *** Darlehen Tilgung Leasing
Nominaler Jahreszins : 10.000 % Bearbeitungsgebühr : .... %
Laufzeit : 3 Jahre; 0 Monate und/oder .... DM
Monatliche Rate : 255.00 DM oder Anf. Jährl. Tilgung: .... %
Darlehennennbetrag : 12902.77 DM
Eingabe nur bei Leasing notwendig!
Anzahlung ....: 5000 .... DM
Sonderzahlung : .... DM
Diskont über Laufzeit : 1277.23 DM
Gesamtabzahlungssumme : 14180.00 DM Auszahlungskurs : .... %
Höhe der letzten Rate : .... DM Gebühren : .... DM
Vergleichszinssatz : .... % Zinsen & Gebühren: .... DM
Neu berechnen ⇨Maus li. Menü ⇨Maus re. Tilgungsplan drucken ⇨D Grafik ⇨G

Abb. 1: Selbst für absolute Laien ist das bei Finanz angewandte Berechnungsschema verständlich.

Immobilien

Bei der Immobilienfinanzierung berechnet das Programm nicht nur einen Finanzierungsplan unter Berücksichtigung von Eigen- und Fremdmitteln, wobei auch Bausparverträge und Hypothekendarlehen und deren Parameter eingehen, sondern gibt auch Hinweise auf die vom Nettoeinkommen abhängige individuelle Belastbarkeit – letzteres natürlich nur als gut gemeinter Ratschlag.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Der Bausparteil von Finanz ist einer der Teile, die modular gestaltet sind und auch unabhängig vom Gesamtprogramm benutzt werden können. Im Gegensatz zum Hauptmenü ist die Oberfläche an den GEM-Standard angepaßt, auch die Accessories sind anwählbar. Da die Verträge im Bausparbereich stark von der einzelnen Kasse abhängig sind, gibt es für jede Kasse einen eigenen Menüpunkt mit sich voneinander unterscheidenden Einga-

be-Dialogen. Diese Liste ist durch den Autor – gegen eine geringe Gebühr – auf jedes gewünschte Institut erweiterbar.

Nach Eingabe der grundlegenden Vertragsdaten, die von Hand eingegeben oder von der Diskette geladen werden können, stehen zwei Seiten für das Eintragen von Zahlungen und Sonderzahlungen für einen Zeitraum von jeweils sieben Jahren zur Verfügung. Das Programm ermöglicht das Erstellen eines Sparzahlungsplans, der zu einer schnellstmöglichen Zuteilung unter möglichst geringer Überschreitung des Mindestansparwertes führen soll. Sonderzahlungen und die Idee, daß eine Überzahlung, ohne die maßgebliche Bewertungszahl erreicht zu haben, zu einer Minderung des zur Verfügung stehenden billigen Darlehens führen würde, spielen eine führende Rolle.

Ein ähnliches Szenario wird für die Tilgung eines einmal erteilten Darlehens – also der Annahme eines zuteilungsreifen Vertrages – aufgebaut. Auch hier können Sonderzahlungen während der Tilgung verrechnet werden. Die Kombination der beiden Punkte führt insgesamt zum Vergleich verschiedener Konditionen bei unterschiedlichen Kassen. Ein Hilfemenü informiert und unterstützt die einzelnen Punkte. Das Speichern eines Vertrages samt aller Daten und Zahlungen verhilft zu der Möglichkeit, einen Bausparvertrag oder einen Tilgungsvorgang mit Hilfe von Finanz zu 'pflegen'.

Investieren

Gerade für Unternehmer ist die Frage nach der Amortisation einer einmal getätigten Investition von Interesse. Finanz unterstützt diese Rentabilitätsabschätzung mit wählbaren Investitions-Berechnungsverfahren. Nach Vorgabe von Investitionskosten, Abschreibungsdauer, geschätztem Restwert, laufenden Einnahmen und Ausgaben etc. kann man zwischen nachschüssiger und vorschüssiger, konstanter und verschieden hoher Ratenzahlung wählen.

Für alle Berechnungen außer den Bauspar- und Immobiliengeschäften besteht die Möglichkeit der grafischen Verdeutlichung. Die Grafik sei am Beispiel eines Sparguthabens erläutert: Die drei Kurven im Koordinatensystem stellen das Guthaben, die eingezahlten Beträge und die Ratenzahlungen dar. Während letztere exponentiell gegen Null streben, geht das Guthaben exponentiell gegen das Sparziel. Die Einzahlungslinie ist natürlich eine Gerade. Die x-Achse stellt die Zeit dar, die y-Achse die Geldbeträge, beide Achsen sind beschriftet. Die Parameter können direkt aus dem Grafikmenü heraus geändert und die Auswirkungen postwendend studiert werden. Optional ist vorgesehen, sich entweder nur die Entwicklung der Ratenzahlungen oder der Guthaben zeigen zu lassen. In diesen Fällen wird zum Vergleich der Zinsparameter schrittweise variiert, so daß es zu entsprechenden Kurvenscharen kommt, die hervorragend über die sogenannte 'Was-wäre-wenn-Problematik' informieren.

Abb. 2: Schnuckelig, wenn auch sehr eigenwillig ist das Hauptmenü von Finanz.

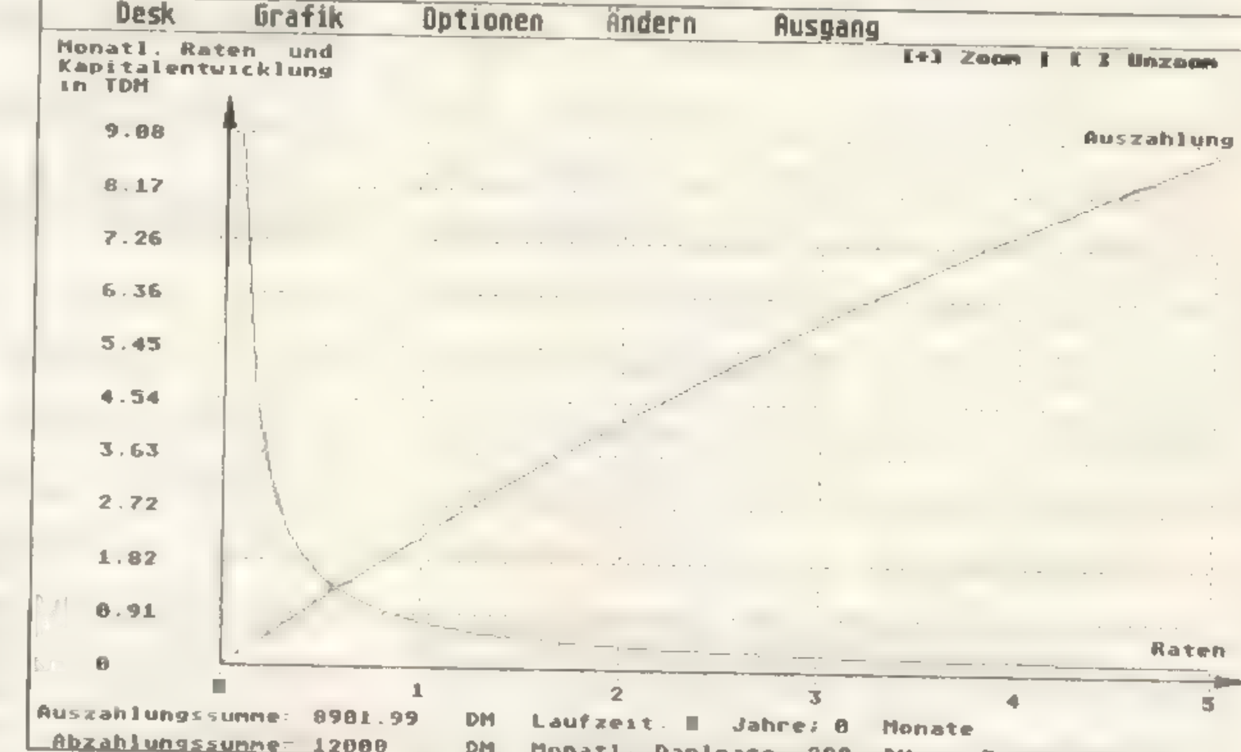


Abb. 3: Der Zahlungsverlauf läßt sich auch grafisch illustrieren.

Fazit

Für alle, die den Kreditinstituten ein Schnippchen (durch Vergleichen) schlagen wollen, ist Finanz zum Preis einer PD-Diskette eine lohnende Investition.

ep/cs

Finanz V2.7

Programmautor:	Klaus Walter, Marie-Curie-Str. 28, 7500 Karlsruhe 1			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J256

Talk To Me: Ein Accessory, das Ihren Computer zum Sprechen bringt. Das Programm wartet im Hintergrund auf das Verstreichen einer bestimmten Zeitspanne, bevor es Ihren STE/TT zum Leben erweckt und ihm ein paar Worte Österreichisch ("Kaufst mir einen Laserdrucker?") entlockt. Da Talk to Me sich der erweiterten DMA-Sound-Fähigkeiten des STEs bzw. TTs bedient, läuft das Programm nicht auf den 'normalen' ST-Modellen. **Finanz:** Ein Programm für finanzmathematische Berechnungen von Sparverträgen, Geldanlagen, ewige Renten, Darlehen, Leasing sowie Finanzierungspläne für's Eigenheim bei beliebiger Variablenvorgabe. (s/w)

Midgard

Die Geschichte dieses mit HASCS erstellten Rollenspiels ist schnell erzählt: Ihre Aufgabe ist es, Midgard von dem Tyrannen Olgal zu befreien und die schöne Brunhilde aus seinen Klauen zu retten. Zur Belohnung winkt die Vermählung mit der Prinzessin sowie die Hälfte des Königreichs.

Das Spiel beginnt noch vor einem Gespräch mit dem rechtmäßigen Herrscher, denn Ihre erste Aufgabe besteht bereits darin, ihn im Palast ausfindig zu machen.

Im Verlauf des Spiels entdecken Sie in den entlegendsten Winkeln von Midgard Gegenstände, die nützlich oder sogar notwendig zum Lösen der Aufgabe sind. Auch finden sich immer wieder andere Personen und Lebewesen, die dem Spieler mehr oder minder gut gesonnen sind. Hier gilt es sorgfältig zu entscheiden, wer nützlich und wer gefährlich werden kann. Am sichersten ist, wenn man anfangs immer erst das Gespräch sucht, anstatt sofort auf Konfrontationskurs zu gehen. Bei geschickter Wahl der Worte ist es durchaus möglich, daß ein an sich feindliches Geschöpf dem Spieler weiterhilft. An solchen Stellen muß man sich notfalls mit einer geschickt angebrachten Lüge behelfen.

Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, müssen vor Beginn des eigentlichen Spielgeschehens Punkte auf unterschiedliche Eigenschaften der Spielfigur verteilt werden. Natürlich sollten Sie bei der Vergabe auch den gewählten Typ mit einbeziehen, also beispielsweise einem Kämpfer mehr Kondition und Kraft als magische Fähigkeiten zuweisen.

Komfortabel

Wurden die Eigenschaften festgelegt, beginnt das eigentliche Spiel. Gesteuert wird fast ausnahmslos mit der Maus. Weiterhin gibt es ein Menü, in dem wichtige Aktionen abgerufen werden können, wie das Schließen und Verriegeln von Türen. Außerdem befinden sich hier die Befehle, mit denen Sie die Spielfigur eine Leiter hinauf- oder hinabsteigen lassen können oder Informationen über das Spielfeld erhalten.

In der rechten Hälfte des Bildschirms wird angezeigt, wie es um die Gesundheit der Spielfigur bestellt ist, wieviel Gold und andere Dinge sie bei sich trägt. Links daneben befindet sich das bereits erwähnte Menü und wiederum links von diesem ist das Grafikfenster, in dem ein Ausschnitt der Landschaft dargestellt wird. Darunter befindet sich ein Feld zur Anzeige von Texten, in dem auch die Kommunikation mit anderen Midgard-Bewohnern stattfindet. Bei einer solchen Kommunikation kann es auch passieren, daß die Maus zur Bedienung nicht mehr ausreicht und in die Tasten gegriffen werden muß. So wollen die Wachen ein Schlüsselwort hören, ohne das sie den Zutritt zu bestimmten Teilen des Palastes nicht zulassen.

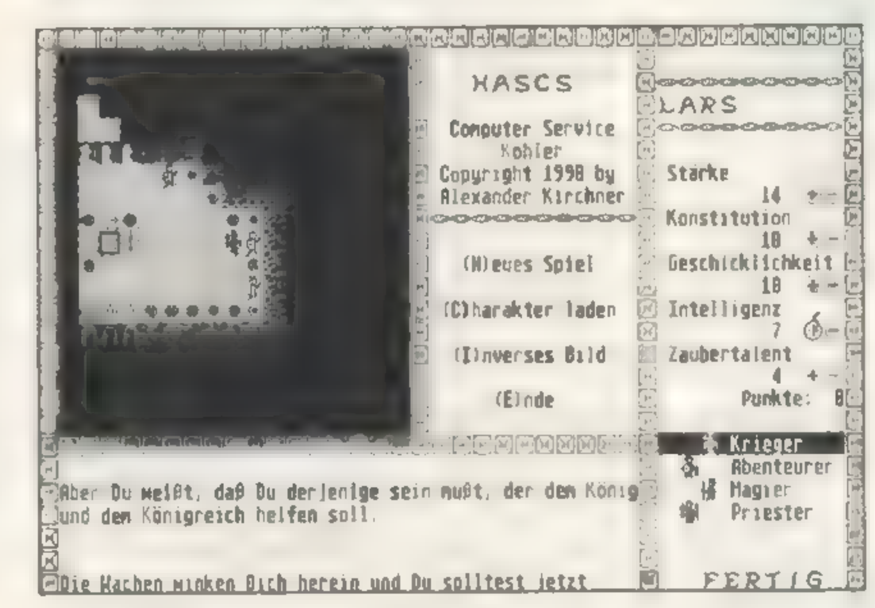


Abb. 1: Midgard wurde mit HASCS erstellt.

Übrigens sind auch einige Tasten während des normalen Spiels belegt: Die Taste 'Q' beendet das Spiel (leider ohne Sicherheitsabfrage) und wertet es als aufgegeben. Mit 'S' läßt sich der Spielstand abspeichern, was ebenfalls etwas umständlich realisiert ist: Nach einem Speichern befinden Sie sich auf jeden Fall im Hauptmenü und müssen, um weiterzuspielen, die eben gesicherte Datei sofort wieder einlesen.

Dem Spiel liegt eine kurze Anleitung bei, die nicht weiter auf die Handlung des Abenteuers eingeht, sondern vielmehr Copyright-Hinweise zu HASCS enthält. Weiterhin bietet der Autor von Midgard an, denjenigen, die Probleme beim Lösen der Aufgabe haben, bei Registrierung Lösungshinweise zukommen zu lassen. Eine ausführliche Anleitung zu HASCS selbst befindet sich ebenfalls auf der Diskette.

Viel Spaß

Das Geheimnis von Midgard ist ein Rollenspiel, mit dem Sie sich intensiv beschäftigen müssen, wenn Sie es lösen wollen. Es sichert die Unterhaltung für viele Stunden und kann allen Fans von Rollenspielen nur wärmstens empfohlen werden. Die Handlung gemischt mit dem einfachen Konzept von HASCS sind eine gute Rezeptur. lk/kuw

HASCS – Das Geheimnis von Midgard

Programmautor:	Daniel Biegel, Postfach 16 01 21, 5650 Solingen 16			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	□ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J218

HASCS – Das Geheimnis von Midgard: Von Daniel Biegel stammt dieses unter HASCS erstellte Rollenspiel. Die Handlung beginnt in der mittelalterlichen Hauptstadt Midgard, in der seltsame Dinge geschehen. Der König des Landes hat Sie eiligst herbeiholen lassen, da er weiß, daß nur Sie ihm helfen können. Sehen Sie sich im Königspalast und in Midgard um und versuchen Sie, alle kleinen Geheimnisse zu entdecken. Sie werden viele Feinde und nur wenige Freunde vorfinden. (s/w)

Tic-Tac-Toe

Wer kennt es nicht, das einfache Spiel in dem 3 mal 3 Felder großen Spielfeld? 'Vier gewinnt' ist eine bekannte Variante dieser Spielidee. Doch die dritte Dimension eröffnet erst der Computer. Aus dem Spiel für Vorschulkinder wird wieder interessante Gripsgymnastik.

Die Spielidee beim herkömmlichen Tic-Tac-Toe ist einfach: Durch vier schnelle Striche wird ein Stück Papier in neun Felder aufgeteilt. Zwei Spieler markieren nun abwechselnd jeweils ein Feld mit einem Kreuz beziehungsweise Kreis. Ziel ist es, drei seiner eigenen Zeichen in eine Spalte, Reihe oder Diagonale zu setzen.

Abb. 1: Wem die dreidimensionale Darstellung nicht zusagt, der kann eine 2D-Darstellung wählen.

Nach einer Reihe von Spielen wird Tic-Tac-Toe in der Regel langweilig. Der Grund ist sehr trivial: Wenn der Gegner aufpaßt, geht jedes Spiel unentschieden aus. Nur aufgrund eines Flüchtigkeitsfehlers kann ein erfahrener Spieler verlieren. Der Grund hierfür liegt in der begrenzten Anzahl unterschiedlicher Zugstrategien, da das Brett mit seinen drei mal drei Feldern recht klein ist.

Die dritte Dimension

Anders bei der vorliegenden Computer-Version von Dirk Nakott: Das Spielfeld ist auf vier mal vier mal vier Felder, also dreidimensional, erweitert worden. Das Ziel ist dementsprechend, vier seiner eigenen Zeichen in eine Reihe, Spalte oder Diagonale zu setzen. Doch hierfür ist eine räumliche Vorstellungsgabe unumgänglich. Wer sich nur auf eine der vier Ebenen konzentriert, verliert schnell durch eine Kombination von vier Symbolen des Computergegners auf den anderen drei Ebenen. Durch die Möglichkeit, Diagonalen zwischen den Ebenene zu ziehen, erfordert es die volle Konzentration des Spielers, um gegen den Computer zu gewinnen!

Die Darstellung des dreidimensionalen Spielfeldes erfolgt durch vier übereinandergelegte Ebenen mit jeweils vier mal vier Feldern. Durch Hilfslinien an den Ekken wird der Eindruck eines transparenten Blocks gewonnen. Diese Darstellungsform ist intuitiv leicht begreifbar. Die Spielzüge werden durch schwarze und weiße Spielsteine gekennzeichnet.

Tendenz steigend

Um am Anfang nicht zu häufig frustriert zu sein, empfiehlt sich übrigens die Wahl einer einfachen Spielstufe; fünf Schwierigkeitsgrade sind einstellbar. Alle Einstellungen erfolgen übrigens über ein praktisches Pop-Up-Menü, das durch die rechte Maustaste aufgerufen wird. Sind Sie sich nicht über Ihre Situation im klaren, können Sie sich einen unverbindlichen Zugvorschlag unterbreiten lassen. Ob Sie diesen Zug oder einen eigenen Zug ausführen, bleibt Ihnen jedoch selbst überlassen.

Bei dieser dreidimensionalen Tic-Tac-Toe-Variante handelt es sich um ein einfaches, aber fesselndes Denkspiel, das hohe Anforderungen an das räumliche Denkvermögen stellt. Einmal mehr zeigt sich, daß nicht nur actiongeladene Ballerspiele mit Stereosound interessant sein können.

rr/cs

Tic-Tac-Toe V2.5

Programmautor:	Dirk Nakott, Hieberstraße 36, 7000 Stuttgart 80			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S443

Skat: Der Computer übernimmt die zum Spielen von Skat nötigen Partner. Das Programm beherrscht die Spiele Grand, Null, Hand sowie Ouvert und kann einen Schneider ansagen. (s/w) **Hasenland:** Bei diesem Spiel gilt es, das Land der Hasen von bösen Monstern zu befreien. (s/w) **Hangman:** Erraten von Wörtern. (s/w) **TTT:** Tic-Tac-Toe jetzt in einer 2D- und 3D-Version. (s/w) **Obsession:** Die Umsetzung des Würfelspieles Kniffel für den Computer. (s/w) **Tiere:** Ein Ratespiel um Tiere. Sie denken sich ein Tier aus, und der Computer versucht, es zu erraten. (s/w)

DruTrei

Wer seine Texte mit Wordplus schreibt und zu Papier bringt, hat sicherlich schon oft das eine oder andere Sonderzeichen im Ausdruck vermißt. Auch manche Schriftarten, die dem Drucker bekannt sind, bleiben Wordplus verborgen.

Schon seit den ersten Wordplus-Versionen gibt es die Möglichkeit, Druckersteuerungs-Sequenzen zu verändern und so neue Schriftarten, besondere Attribute oder andere Sonderfunktionen des heimischen Druckers anzusteuern. Besonders wichtig ist dies für den Fall, daß kein zum jeweiligen Drucker passender Druckertreiber standardmäßig verfügbar ist: Mit Hilfe des Druckerhandbuchs kann jeder Wordplus-Benutzer seinen eigenen Druckertreiber erstellen.

Die Druckertreiber für Wordplus liegen in Form von normalen Textdateien vor, die die Dateiendung HEX tragen. Die einzelnen Zeilen dieser Textdatei haben spezielle Funktionen: So definieren sie beispielsweise die möglichen Kombinationen von Textattributen, die im Drucker vorhandenen Sonderzeichen und die Auswahl des verwendeten Zeichensatzes.

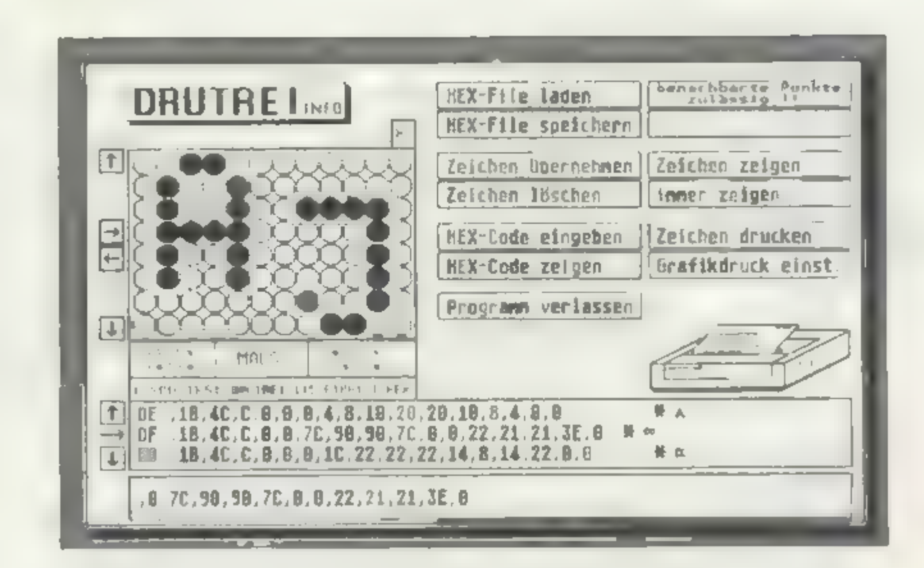
HEXenkessel

Jedoch sind alle diese Informationen als hexadezimale Zahlenkolonnen einzugeben, und dies ist natürlich nicht jedermanns Sache. Warum auch, wo es doch mittlerweile Dutzende von fertigen Druckertreibern gibt? Aus diesem Grund nehmen es viele Anwender heute als gegeben hin, wenn ihr Drucker so manche Sonderzeichen nicht korrekt ausgibt.

Hier kommt DruTrei ins Spiel: DruTrei ist ein spezieller Editor, der für die Anpassung von Wordplus-Druckertreibern an beliebige 8- beziehungsweise 9-Nadeldrucker konzipiert ist. Für 24-Nadeldrukker lassen sich die Sonderzeichen nur in einer 8x12-Matrix definieren, prinzipiell ist DruTrei jedoch auch hier verwendbar. Hauptzweck des Programms ist es, die unansehnlichen hexadezimalen Zahlenreihen bequem mit der Maus ändern zu können.

Nach dem Start präsentiert sich direkt der Arbeitsbildschirm, von dem aus alle Optionen direkt verfügbar sind. Eine bestehende HEX-Datei wird in der Regel zunächst eingelesen und kann dann für eigene Erweiterungen oder Modifikationen als Vorlage dienen. Die erstellten Druckertreiber können natürlich später auch abgespeichert und dann von Wordplus verwendet werden.

Wo auch immer dies geht, übernimmt DruTrei die Umsetzung der gewünschten Funktion in Hexadezimalcodes. Besonders



zur Definition von Sonderzeichen, die dem Druckerzeichensatz fremd sind, ist dies erforderlich. Was viele nämlich nicht wissen: Jedes beliebige Zeichen kann in der Druckeranpassung als Grafikzeichen definiert und ausgedruckt werden.

Zeichen setzen

Zu diesem Zweck können neue Zeichen in einem Zeicheneditor pixelweise erstellt werden; die Umrechnung in Hexadezimalcodes übernimmt DruTrei. Um die relative Zeichenlage zu dem vorherigen und dem nächsten Zeichen im Ausdruck, sowie die Höhe der Basislinie nachträglich zu verändern, kann jedes so definierte Zeichen in allen vier Richtungen verschoben werden. Das definierte Zeichen kann selbstverständlich zu Testzwecken auch direkt an den Drucker gesendet werden.

Zuvor muß jedoch die Druckersequenz eingegeben werden, die den Ausdruck von Grafikzeichen einleitet. Einmal eingestellt, wird diese Sequenz von DruTrei automatisch an die entsprechenden Stellen der Druckertreiberdatei eingefügt.

Prädikat: Wertvoll

Abgesehen von der nicht gerade GEM-konformen Oberfläche – von GEM-Menüs und Fenstern ist weit und breit nichts zu sehen – ist DruTrei ein unentbehrliches Hilfsmittel für alle, die bisher Probleme mit dem Ausdruck spezieller Sonderzeichen in Wordplus hatten. Zu guter Letzt befindet sich übrigens noch ein Druckertreiber für den Panasonic KX-P 1081 auf der Diskette. rr/cs

DruTrei V1.15

Programmautor:	H. Altenkämper, Am Kirchberg 1, 7806 March-Holzhausen			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	□ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S417

DruTrei: Komfortables Erstellen von WordPlus-Druckertreibern (s/w) **GGInst:** Verwandelt HEX- in CFG-Dateien. **Heinzel:** Accessory zum Senden von Steuercodes an Drucker, inklusive einem Druckerspooler. **Sokrates:** Editor für griechischen Zeichensatz. Unterstützt alle Vokal-Kombinationen (S). **IconEd:** Icon-Editor. Mit Ausgabemöglichkeiten für Sprites, Maus- und RCS-Dateien. (s/w)

weitere Hard- und Software Produkte

ATARI®- Produkte

1040 STE, 1 MB	798,-
1040 STE, 4 MB	1198,-
MEGA STE1, 1 MB	1398,-
MEGA STE1 + 48 MB HD	1898,-
Monitor SM 144	389,-
Monitor SM 124	289,-
Portfolio	379,-





FESTPLATTEN

HD KIT's + Contr. für MEGA STE

.. 48	MB	Seagate	489,-
.. 52	MB	Quantum	798,-
..105	MB	Quantum	1129,-
..210	MB	Quantum	1898,-
..320 MB - 520 MB			a.A.

Externe Festplatten
anschlußfertig mit Software

..TUM	48	MB	Seagate	848,-
..USD	52	MB	Quantum	1099,-
..USD	105	MB	Quantum	1479,-
..USD	210	MB	Quantum	2149,-

2 Jahre Garantie auf Quantum Laufwerke

Peripherie

..Laufwerke

3.5" Floppy, extern	219,-
3.5" Floppy, intern	298,-
5.25" Floppy extern	269,-

..Drucker

Panasonic KXP-1123	549,-
Einzelblatteinzug 1123	329,-
Canon Bubble Jet 300	1198,-

Tintenstrahldrucker, 360 DPI, 64 Düsen
Endlospapier, Epson LQ kompatibel !

Einzelblatteinzug BJ 300 — 249,-
vollautomatisch, Endlospapierfunktion ist weiterhin möglich !

2ter Einzelblatteinzug — 159,-
für BJ-300, nur in Verbindung mit erstem Einzelblatteinzug möglich

..Scanner

CHARLIE Handyscanner — 548,-
32 Graustufen, 400 Dpi
Farbbildverarbeitung optional

Knüller

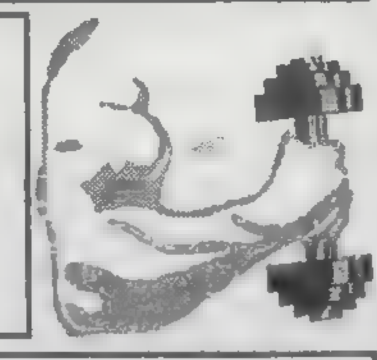
Signum 3	498,-
Tempus Word	500,-
T's Write 1.45	99,-
Adimens 3.1+	149,-
Easy Base	239,-
Draw 3.0	129,-
K-Spread 4	235,-
Pure C	398,-
Kobold	79,-
FCopy Pro	79,-
ST-Profi-Buch	79,-

ATARI®- DTP Paket

1040 STE Computer, 2 MB RAM,SM124
DTP Software Cala-mus 1.09N und
Textverarbeitung That's Write V1.45
unser Preis nur 1498,-

EMULATOREN

AT-Speed C16	449,-
Vortex 386SX	777,-
Spectre GCR (ohne ROM's)	629,-



DTP

..Software

Calamus V1.09N	398,-
Calamus SL	1349,-
ArtWorks Business	398,-

Gestaltungshilfen zu Calamus

Design Studio 'à la carte' — 149,-
Ornamente, Rahmen, Vektorgrafiken speziell für die Gestaltung von Speisekarten

Vektorgrafiken — 249,-
über 750 Vektorgraf. (*.GEM)

..Hardware

ProScreen TT — 1898,-
19 " Mon. für TT

Proscreen STE — 2698,-
19" Mon. VME für MEGA STE

Wir konfigurieren Ihnen Ihre komplette DTP Anlage.
Rufen Sie uns an.

Neue Fonts für Ihren Calamus®

Bodona (2)	Americano (4)
Capitol (2)	Alt Berlin bold (2)
Cochin	CARDPLAY (2)
Futur	Funny Bunny (.)
Garamont (2)	Florence
Bridgel reg.	Melody (2)
Elan light	Malaga
Gate reg.	Isabelle Bold
Parisienne (2)	Novo bold
Pisa rounded	PAINTCUT

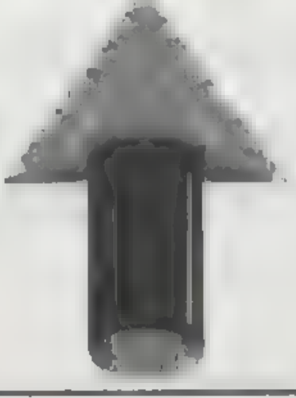
je Paket nur 179,-
in Klammern die Anzahl der Schnitte

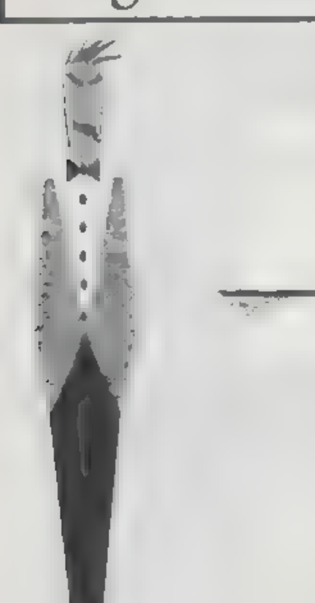
SOFTWARE MS-DOS®

MS-DOS 5.0	269,--
WORD 5.5	1398,--
AutoSketch, CAD	498,--
Windows 3.0	349,--

Mäuse

That's a Mouse	79,-
Logimouse ST	75,-
Logimouse Amiga	75,-
Logimouse PC	85,-





Speichererweiterungen

..Micro RAM für 260/520/1040 ST

auf 2.5 MB, teilsteckbar	398,-
auf 2.5 MB, vollsteckbar	444,-
auf 4 MB, teilsteckbar	589,-
auf 4 MB, vollsteckbar	633,-

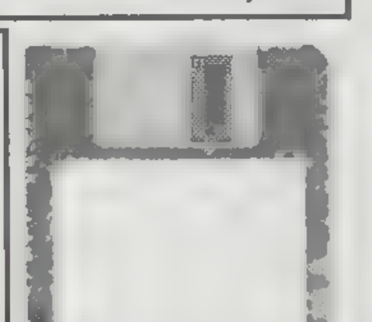
..für 1040 STE/MEGA STE

auf 2 MB	198,-
auf 4 MB	395,-

TDK BULK Disketten

(ohne Label, ohne Shutterdruck)

50 Stück MF2DD	55,-
50 Stück MF2HD	110,-





Versand- und Lieferbedingungen

Verkauf solange Vorat reicht. Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Versand erfolgt per Vorkasse (PD's: 4 DM/HS 8 DM) oder Nachnahme (PD's 6 DM/HS 12 DM) zzgl. Versandkosten. Ausland nur Vorkasse (Euroscheck, PD's 10 DM/HS 25 DM).
ATARI, Calamus und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen.



T.U.M. Soft- & Hardware GbR
Hauptstr. 67/PF. 1105
2905 Edewecht
☎ 04405/6809 Fax: 228

Duffner Computer
Waldkircherstr. 61
7800 Freiburg
☎ 0761/515550 Fax:5155530

Schick EDV-Systeme
Hauptstr. 32a
8542 Roth
☎ 09171/5058-59 Fax: 5060

Händleranfragen erwünscht!
Wir suchen noch Partner für das ST-TEAM.
Bei Interesse rufen Sie einfach einen der o.g. Anbieter an.

rhoCopy

Utilities zum Anfertigen von Hardcopies locken heute keine Katze mehr hinter dem sprichwörtlichen Ofen hervor. rhoCopy ist da jedoch eine Ausnahme: Unter Verwendung von GDOS-Treibern ist eine Hardcopy auf jedem Ausgabegerät möglich, für das ein entsprechender Treiber vorliegt.

Installiert wird rhoCopy als Accessory, so daß die Funktionen von jedem Anwenderprogramm aus verfügbar sind. Für besonders exotische Exemplare, die eine Verwendung von Accessories nicht zulassen, ist auch die Möglichkeit zum Aufruf mit der klassischen Alternate-Help-Kombination gegeben. Sofern nicht der gesamte Bildschirminhalt gedruckt werden soll, kann ein entsprechender Bildschirmausschnitt per Maus definiert werden. Daraufhin wird eine temporäre Datei auf dem Bootlaufwerk angelegt, und kurze Zeit später beginnt der Drucker mit der Arbeit.

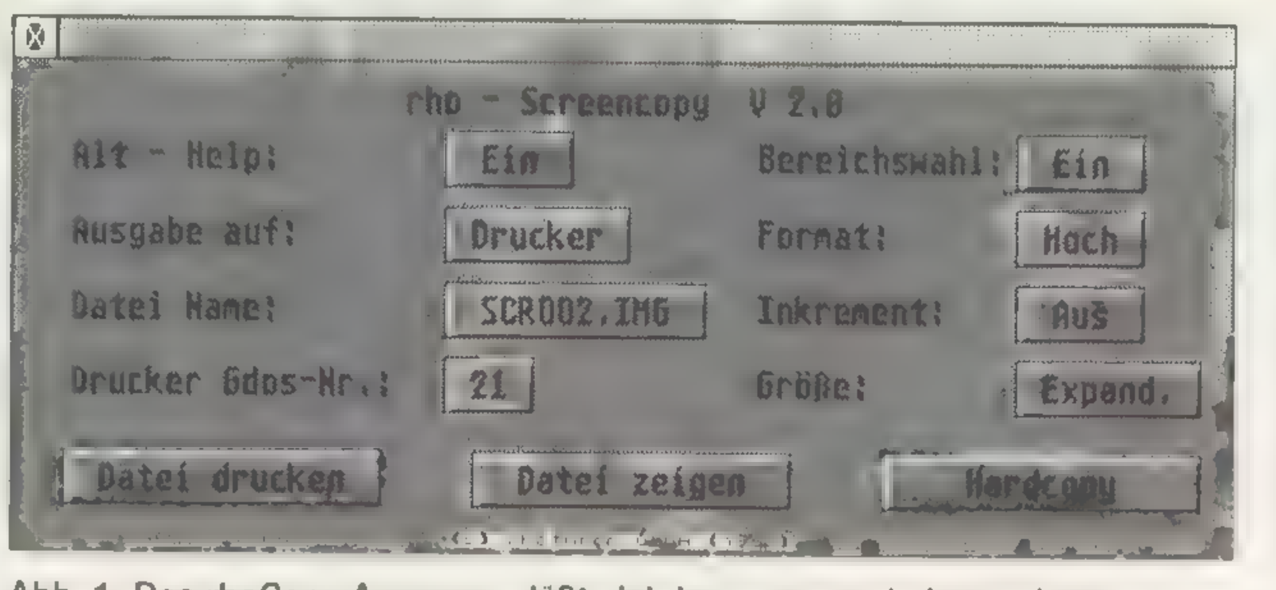


Abb. 1: Das rhoCopy Accessory läßt sich bequem aus jeder sauberen programmierten Applikation aufrufen.

Das Atari-GDOS gehört ebenso wie AMC- GDOS zum Lieferumfang. Die Definitionsdatei ASSIGN.SYS ist ebenfalls enthalten. Sollten Sie bereits eine eigene ASSIGN.SYS- Datei installiert haben, so müssen Sie gegebenenfalls nur noch die Treiber für die Ausgabegeräte eintragen. Entsprechende Treiber werden für Canon Laserdrucker der Serie LBP, den guten alten Epson FX-80, Hewlett Packard's HP-Laserjet, das Modell NB-15 von Star, NECs Pinwriter P6 sowie die Atari-Laserdrucker der SLM-Reihe mitgeliefert. Zum Ausdruck auf dem Atari- Laserdrucker ist natürlich ausreichend freier Speicherplatz erforderlich; hier können bis zu anderthalb Megabytes gebraucht werden. Auch der Treiber META.SYS zum Erstellen von Metafiles fehlt nicht. Um auch in Systemen arbeiten zu können, die mehrere GDOS-Druckertreiber installiert haben, ist die verwendete Gerätenummer mit Hilfe eines Pop-Up-Menüs zwischen 21 und 30 frei wählbar. Weil nur fertige Bitmaps ausgedruckt werden müssen, werden konsequenterweise keine GDOS-Zeichensätze mitgeliefert. Interessierte Kunden können diese jedoch gegen Einsendung einer Leerdiskette gesondert anfordern.

Mit der Streckbank

Die Bildschirmkopien erfolgen entweder in Originalgröße oder gestreckt auf die maximale Ausgabegröße der jeweiligen GDOS-Einheit. Auch besteht die Wahl zwischen dem Hoch- und Querformat. Neben der Möglichkeit, den Bildschirminhalt direkt auf Papier zu bannen, bietet rhoCopy auch eine Funktion zum Abspeichern des gewählten Bildschirmausschnittes als IMG-Datei. Nützlich für die wiederholte Anwendung dieser Funktion ist die automatische Generierung von Dateinamen. Ein fester Dateiname mit fünf Zeichen kann dabei vorgegeben werden, während die restlichen drei Stellen auf Wunsch mit einer fortlaufenden Nummer versehen werden können.

Weiterhin lassen sich beliebige IMG-Dateien einlesen, die dann in einem GEM-Fenster erscheinen. Ist die Fenstergröße nicht ausreichend zur Darstellung des gesamten Bildes, so kann mit den entsprechenden Slidern der sichtbare Bildausschnitt verschoben werden. Es ist ebenfalls möglich, ein im IMG-Format vorliegendes Bild auf einem GDOS-Ausgabegerät auszudrucken.

Das Handbuch erscheint mit seinen nur acht Seite auf den ersten Blick recht mager. Doch andererseits, was will man zu einem Hardcopy-Utility schon an großen Worten verlieren? So finden sich in der Tat alle wichtigen Installations- und Bedienungshinweise.

Bei der Installation auf einer anderen Bootpartition als C: trat während unseres Tests der Nebeneffekt auf, daß rhoCopy versuchte, auf Laufwerk A: eine temporäre Datei anzulegen. Diesen Effekt kann man jedoch nicht rhoCopy anlasten, da das Booten von einer anderen Partition als A: oder C: nicht offiziell von Atari dokumentiert ist. Durch Einlegen einer Diskette mit ausreichend freiem Speicherplatz läßt sich diese Unschönheit ohnehin kompensieren.

Schlußwort

Insgesamt ist rhoCopy als ein Hilfsprogramm einzustufen, das sowohl Bildschirmkopien auf Drucker und Datei anfertigt als auch mit IMG-Dateien umzugehen vermag. Durch die Verwendung von GDOS zur Grafikausgabe ist dabei maximale Kompatibilität gewährleistet. Genaugenommen hätte Atari ein Utility wie rhoCopy inklusive des erforderlichen GDOS standardmäßig ins TOS integrieren sollen, aber man kann schließlich nicht alles (serienmäßig) haben ... rr/cs

rhoCopy 2.0

Datenblatt

- Vertrieb: rhotron GmbH, Entenmühlstr. 57, 6650 Homburg/Saar, Tel. (06841) 64067, Fax (06841) 2467
- Preis: DM 98,-

Bewertung

+ Saubere Einbindung über GDOS
+ GDOS im Lieferumfang
+ Hardcopy- und IMG-Anzeigefunktion
– Bootet nur von A: oder C:



Neues für TeXaner

Unser TeX-Kurs basierte auf der TeX-Implementierung von Christoph Strunk, die im Rahmen der S-Schiene als PD-Software erhältlich ist. Seit kurzer Zeit gibt es nun eine neue Version, die bei Maxon in der Sonderdisk-Reihe erschienen ist und bisher ungeahnte Möglichkeiten bieten soll.

Der Name 'MultiTeX' erinnert auf den ersten Blick an 'Multitasking' – und genau das ist auch beabsichtigt. Unter dem Begriff Multitasking versteht man die Fähigkeit eines Computersystems, mehrere Aufgaben (Programme) quasi gleichzeitig zu erledigen (näheres dazu in [1]). Mit Hilfe von MultiGEM, einer Betriebssystem-Erweiterung für den Atari ST/TT, die ebenfalls von Maxon vertrieben wird, wurde erstmals ein Pseudo-Multitasking unter GEM möglich (vergleiche [2]). Auf der CeBIT in Hannover war vor kurzem Ataris MultiTOS zum ersten Mal zu sehen (siehe auch [3]).

Während bisherige TeX-Implementierungen für STs und TTs allesamt nicht multitaskingfähig waren, weil sowohl der eigentliche TeX-Übersetzer als auch die diversen Gerätetreiber als TTP-Applikationen keine GEM-Fenster für Ausgaben verwendeten, soll dies jetzt mit MultiTeX 5.0 anders werden. Die neue Version, die in C geschrieben wurde und nun nicht mehr kostenlos weitergegeben werden darf, sorgt dafür, daß die TTP-Programme ihre Ausgaben in ein Fenster leiten. Diese saubere GEM-Einbindung ist Grundvoraussetzung für eine Verwendung auf einem Multitasking-System.

Versionswirrwarr

Die Versionsnummer 5.0 ist äußerst verwirrend. Zum einen handelt es sich unseres Wissens um die erste veröffentlichte MultiTeX-Version überhaupt, zum anderen basiert sie auf Donald Knuths TeX 3.14, während das PD-TeX 2.0 noch eine Implementierung von TeX 3.1 war. Vermutlich ist die Ursache für die hohe Versionsnummer wohl eher in der Marketing-Abteilung zu finden – sei's drum.

MultiTeX 5.0 wird auf acht doppelseitig formatierten Disketten ausgeliefert, die knapp 10 Megabyte an Programmen und Daten enthalten. Um diese Datenmenge überhaupt auf nur acht Disketten unterzubringen, hat sich der Entwickler entschlossen, die Dateien in LZH-Archive zu verpacken. Ein GEM-gestütztes Installationsprogramm übernimmt wie schon bei der PD-Version die gesamte Arbeit, indem es die Dateien auspackt und auf die Festplatte kopiert. Zum Einsatz von MultiTeX ist eine solche unabdingbar, eine Installation auf Disketten ist weder vorgesehen, noch wäre sie sinnvoll.

Der Anwender kann selbst entscheiden, welche Teile des TeX-Systems installiert werden sollen. Als Minimum sind fünf MByte Plattenkapazität erforderlich, die doppelte bis dreifache Menge ist erfahrungsgemäß eine realistische Größenordnung für eine leistungsfähige Installation mit allen wesentlichen Zeichensätzen. MultiTeX ist voll abwärtskompatibel zur PD-Version 2.0. TeX-Quelltexte lassen sich also ohne jegliche Änderung übernehmen und weiterbearbeiten. Im Lieferumfang sind Gerätetreiber für alle gängigen Druckertypen enthalten, und als besonderes Bonbon liegt sogar ein Treiber für PostScript-Drucker bei.

Metafont

In den LZH-Archiven befinden sich bereits die meistgebrauchten Zeichensätze für die verschiedenen Druckertypen. Alle weiteren

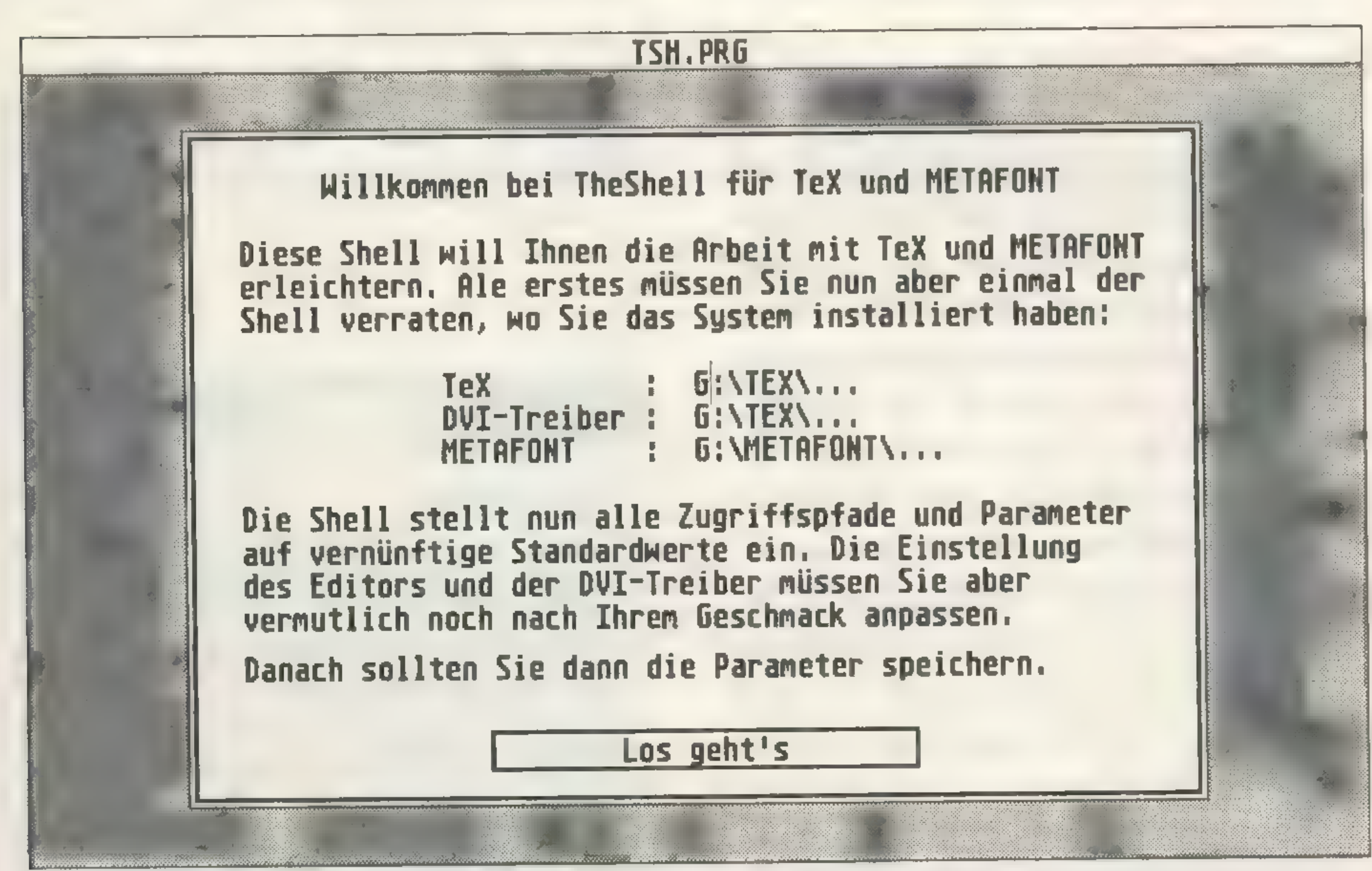


Abb. 1: Die Installation und Konfiguration von MultiTeX ist dank der ausgefeilten Benutzerführung ohne TeX-Kenntnisse zu bewältigen.

Fonts lassen sich mit dem Zusatzprogramm Metafont, das ebenfalls zum MultiTeX-Paket gehört, jederzeit erzeugen.

Als Schnittstelle zum Benutzer verfügt MultiTeX nun über eine völlig neu konzipierte GEM-Benutzeroberfläche, die sogenannte TeX-Shell. Zwar gibt es auch bei der PD-Version eine TeX-Shell, doch ist schon rein äußerlich eine deutliche Verbesserung zu erkennen. Die Dialogboxen wurden allesamt neu gestaltet und sind nun wesentlich übersichtlicher. Die bedeutendste Neuerung ist allerdings ein sogenanntes Konsolen-Fenster, in dem die Ausgaben der TTP-Applikationen erscheinen. Ist MultiGEM aktiv, so kann man den Drucker starten und währenddessen im Editor weiterarbeiten. Auf diese Weise entfällt ein großes Manko bisheriger TeX-Implementierungen, nämlich die durch den zeitaufwendigen Ausdruck verordnete Zwangspause. Da auch der Bildschirmtreiber parallel zum Editor betrieben werden kann, ist es nun relativ bequem möglich, Satz- und Tippfehler unmittelbar während des Betrachtens des Dokuments im Previewer zu korrigieren, indem man zwei getrennte Fenster benutzt.

Während der TeX-Compiler läuft, kann man leider von der TeX-Shell aus nicht andere Systemkomponenten starten, da diese auf das Ende des Compilerlaufs wartet. Ein vom Desktop gestarteter Editor läßt sich natürlich trotzdem benutzen, um während der zeitaufwendigen Erzeugung eines DVI-Files am Dokument weiterzuarbeiten.

Wir haben MultiTeX im Zusammenspiel mit MultiGEM getestet und keine Probleme feststellen können. Da Multitasking-Systeme stets einen großen Hauptspeicher voraussetzen, um die verschiedenen Programme parallel bearbeiten zu können, sind auch hier mehr als ein MByte RAM erforderlich. Ohne MultiGEM läuft das TeX-System allerdings durchaus auch auf Rechnern mit nur einem Megabyte Speicher.

MultiTOS

Neugierig wie Journalisten nun einmal sind, haben wir MultiTeX auch probeweise unter der in [2] beschriebenen Beta-Version von Ataris neuem MultiTOS gestartet – und siehe da: Es läuft problemlos. Saubere GEM-Programmierung zahlt sich – wie dieses Beispiel zeigt – also aus.

Auf den MultiTeX-Disketten wird auch der PD-Editor 'xEDIT' von Alexander Gröpl in der Version 1.7 mitgeliefert, den wir in [3] vorgestellt haben. Dieser ist recht gut für die Arbeit mit TeX geeignet und kann aufgrund seiner GEM-Einbindung auch im Multitasking-Betrieb eingesetzt werden.

Für TT-Besitzer ist eine spezielle TeX-Version in den LZH-Archiven enthalten, die die besonderen Fähigkeiten dieses schnelleren Rechners nutzt, nämlich den MC68030 und den Fließkommaprozessor.

Abb. 2: Der DVI-Bildschirmtreiber läuft nun auch komplett in Fenstern und ist somit multitaskingfähig.

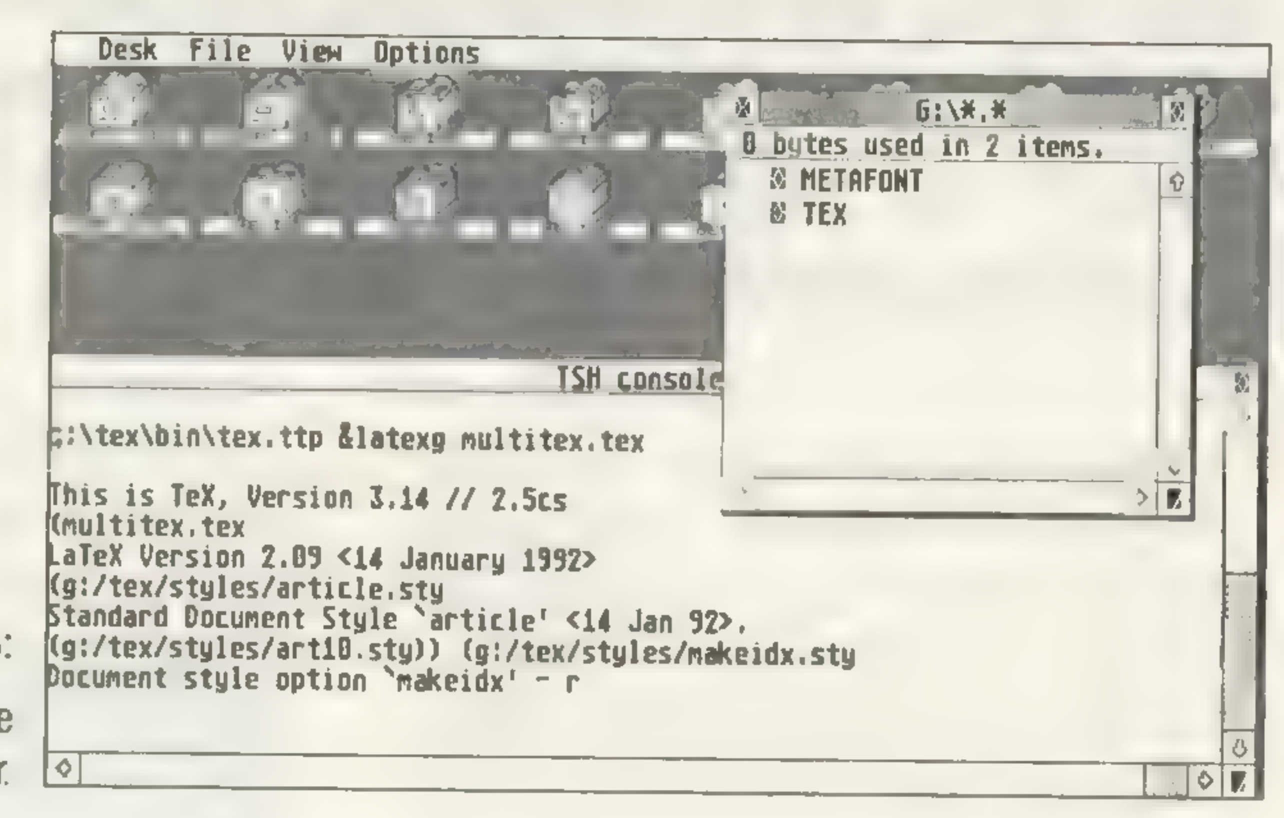


Abb. 3: Der TeX-Übersetzer schickt seine Meldungen in ein GEM-Fenster.

Aufstieg

Für diejenigen, die bisher mit dem PD-TeX gearbeitet haben, stellt sich nun die Frage, ob der Aufstieg zur neuen Version lohnt. Wer kein MultiGEM besitzt, wird zwar von den neuen Fähigkeiten im Augenblick nur wenig profitieren, doch ist der Kaufpreis von DM 75,- für die acht Disketten so günstig, daß man sich schon allein im Hinblick auf das kommende MultiTOS die neue Version bestellen sollte. Von Maxon gibt es übrigens ein Update-Angebot, bei dem Käufer der Original-Maxon-PD-Disketten 15 Mark sparen, wenn sie die neue Version bestellen.

Wer noch kein TeX besitzt, hat weiterhin die Wahl zwischen PD-TeX und MultiTeX 5.0. Da beide Pakete aus acht Disketten bestehen und beide für einen nahezu identischen Preis angeboten werden, dürfte die Entscheidung für MultiTeX wohl sehr leicht fallen.

ost/cs

Literatur:

[1] O. Steinmeier: MultiGEM – Die Grenzen des Machbaren, Atari Journal 1/92

[2] O. Steinmeier: MultiTOS – Ein Traum wird Wirklichkeit, Atari Journal 5/92

[3] O. Steinmeier: xEDIT – Kleiner Editor ganz groß,

MultiTeX

Datenblatt

- Vertrieb: Maxon Computer GmbH, Schwalbacher Str. 52, 6236 Eschborn, Tel. (06196) 481811
- Preis: DM 75,-

Bewertung

+ saubere GEM-Oberfläche
+ abwärtskompatibel zur PD-Version
– benötigt sehr viel Festplattenspeicher

Der Diskutant

Das vorliegende Programm 'Der Diskutant' dient in erster Linie der Diskussion mathematischer Kurven, wobei man in der Mathematik bekanntlich die Analyse einer durch eine Funktionsgleichung gegebenen Kurve als Kurvendiskussion bezeichnet. Dies hat mit einer Diskussion im klassischen Sinne natürlich überhaupt nichts zu tun ...

Naheliegenderweise erledigt das vorliegende Programm im Umfeld einer Kurvendiskussion noch eine Reihe wertvoller und wichtiger Aufgaben, die es insgesamt für den Bereich der gymnasialen Oberstufe oder des mathematisch- naturwissenschaftlichen Studiums als geeignet erscheinen lassen. 'Der Diskutant' erweist sich als 'GEM-freundliche' Anwendung, die hauptsächlich über Pull-Down-Menüs und eine Reihe von als Icon realisierten 'Ereignisfeldern' gesteuert wird. Alternativ lassen sich die meisten Eingaben auch über die Tastatur bewerkstelligen. Erfreulicherweise läßt das Programm auch den Zugriff auf die Accessories zu und arbeitet auf allen Systemen, deren horizontale Auflösung mindestens 640 Pixel beträgt – die Auflösungen des Atari TT gehören natürlich dazu.

Konzeption

Wichtigste Zielsetzung des Autors bei der Erstellung des Programms war eine möglichst einfache Bedienbarkeit. Dies sollte auch nicht an der Quantität der zur Verfügung stehenden Menüpunkte scheitern. Besonders schön realisiert ist dieses Konzept in Gestalt der Icon-Funktionen. Jedem Icon, das an sich schon durch den symbolisierten Bildinhalt Hilfestellung bietet, ist ein Buchstabe sichtbar zugeordnet. Ein einfaches Betätigen dieses Buchstaben löst die Funktion dann genauso aus wie die erwartete Mausaktion. Eine aktivierbare Online-Hilfe blendet vor der Funktionsdurchführung einen kleinen Hilfetext ein. Noch während des Lesens kann man sich zum Abbruch der Ausführung entscheiden. Der Diskutant verfügt über zwei gleichwertige Fenster, die ihre Inhalte über Kopierfunktionen austauschen können. Jedes Fenster (vollwertige GEM-Fenster) wird von einem Puffer verwaltet, der erheblich größer sein kann als die darstellende Bildschirmfläche. Eine Preview-Funktion erlaubt das globale Betrachten der verkleinerten Großbilder im aktiven Fenster.

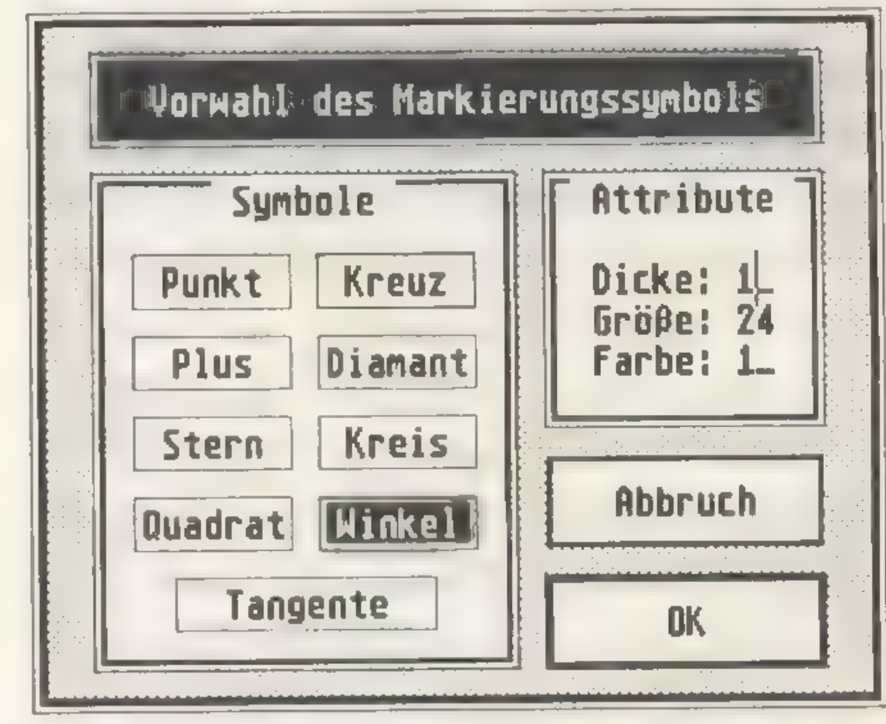


Abb. 2: Bei der Darstellung sind zahlreiche Symbole für die Markierungspunkte wählbar.

Mehr als ein Taschenrechner

Mit zur Konzeption der einfachen und intuitiven Bedienbarkeit gehören die beiden Taschenrechner. Mit ihnen lassen sich neben den üblichen Berechnungen auch alle Funktionseingaben tätigen, um diese später als Kurven darzustellen. Der größere Rechner zeichnet sich dadurch aus, daß alle Tasten auch über die Maus erreichbar sind. Der kleinere Rechner verfügt über den gleichen Funktionsumfang, besitzt aber nur wenige Tasten außerhalb der numerischen Tastatur und daraus folgend ein kleineres Display. Etwas störend wirkt sich der nachlaufende Cursor beim Löschen über die Backspace-Taste aus. Hervorgehoben seien die Möglichkeiten der Bestimmung von bestimmten Integralen und die Fähigkeit zur symbolischen Ableitung von Funktionen. Die symbolische Mathematik ist ansonsten

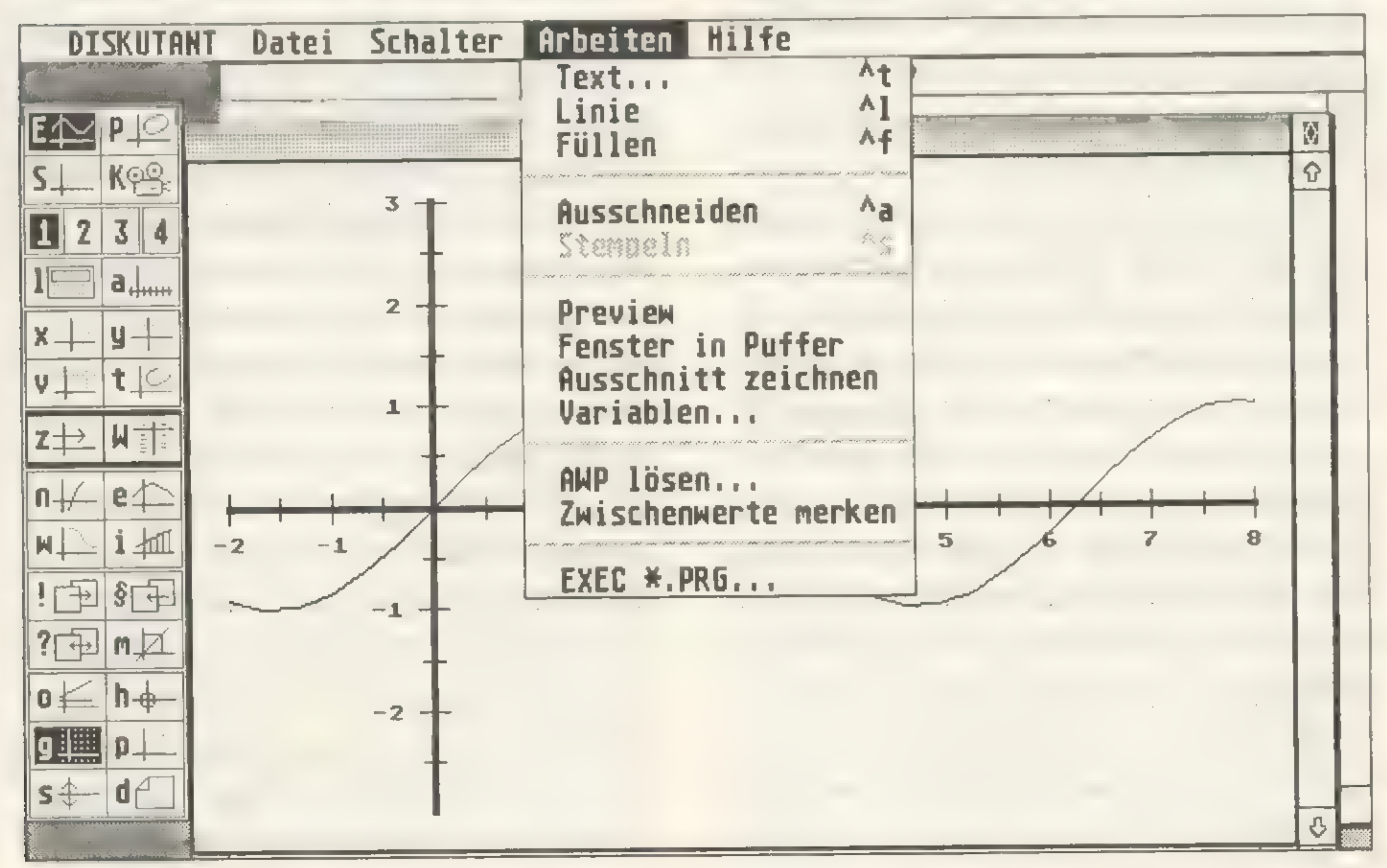


Abb. 1: GEM-Fenster und Pull-Down-Menüs machen die Bedienung des Programms kinderleicht.

die Ausnahme – Numerik ist angesagt. Der Diskutant kann Zahlen zwischen plus und minus 5.11 x 10^4931 verarbeiten und rechnet intern mit einer Fließkommaarithmetik der Genauigkeit von 9.5 Stellen.

Modus-Varianten

Der Diskutant unterscheidet das Arbeiten in vier verschiedenen Modi: Die 'funktionsdiskutierenden' Modi sind der explizite und der Parameter-Modus. Der am häufigsten benötigte ist im allgemeinen der Modus, in dem die Funktion in der expliziten Darstellung y=f(x) vorliegt. Bei Relationen ist die parametrisierte Darstellung besser geeignet, da sich mit ihr auch Abbildungen realisieren lassen, die mathematisch gesehen keine Funktionen sind, wie zum Beispiel ein Vollkreis und Lissajous-Figuren. In diesen Fällen werden x und y selbst als Funktionen eines Parameters t dargestellt. Es ist möglich, bis zu drei Kurven gleichzeitig im Speicher zu halten. Der Statistik-Modus dient der Verarbeitung und Auswertung von Meßdaten. Probleme der Approximation und Interpolation sowie die Berechnung grundlegender statistischer Daten stehen hier im Vordergrund. Als letztes steht der Kino-Modus zur Verfügung. Er erlaubt das Zusammenstellen von Bildsequenzen, die insbesondere der Darstellung von zeitlich veränderlichen Funktionen dienen können. Zu jedem Modus gehört im übrigen eine eigene Menüleiste, dies als Hinweis auf den enormen Umfang der zur Verfügung stehenden Menüpunkte.

Abb. 3:
Auch dreidimensionale Darstellungen beherrscht 'Der Diskutant' mühelos.

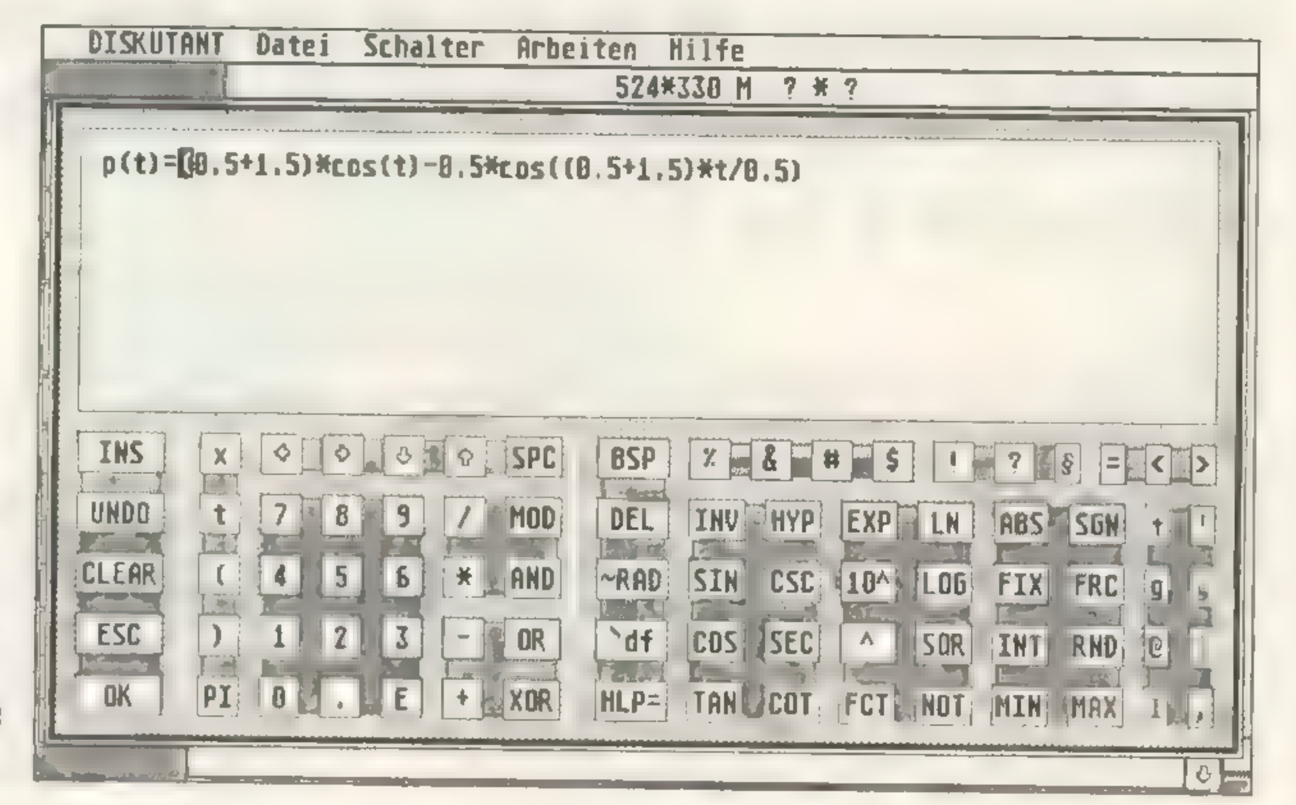


Abb. 4:
Zur Eingabe der Funktionsterme dient der Taschenrechner.

Kurvendiskussion

Zentrale Punkte der Kurvendiskussion sind die Berechnung der Nullstellen, der Extremwerte und der Wendepunkte. Üblicherweise wird immer nur ein Wert ausgehend von einem zu setzenden Startwert ermittelt. Man kann auch eine automatisierte Berechnung wählen, kommt aber um eine Angabe der gewünschten Werteanzahl nicht herum. Alle Ausgaben sind auf einem Drucker protokollierbar, was sich insbesondere bei der automatisierten Verfahrensweise als notwendig erweist. Für die Nullstellen der ersten Ableitung kann alternativ die symbolisch berechnete Ableitung der Funktion benutzt werden, was die Genauigkeit beträchtlich erhöhen kann.

'Der Diskutant' erlaubt im Umfeld der Diskussion und deren Darstellung eine Unmenge zumeist sehr nützlicher und auch didaktisch sinnvoller Einstellungen und Zusatzberechnungen. Auf vieles, was für ein Programm dieser Qualität selbstverständlich erscheint, wie die Beeinflussung der Achsen, der Skalierung, des Linienstils, der Liniendicke, der Genauigkeit, der Achsenverschiebbarkeit, der Rasterung, der Beschriftung und der Berechnung eines neuen Ausschnitts will ich erst gar nicht eingehen. Soviel sei aber gesagt: Es ist alles vom Feinsten, leicht bedienbar und – rudimentäre Mathematik-Kenntnisse vorausgesetzt – intuitiv verständlich.

Die Kurven lassen sich durch das Ziehen von Linien, das Füllen geschlossener Flächen und durch Texte nachbearbeiten. Interessant erscheint die Möglichkeit, Blöcke aus Fenstern auszuschneiden und an anderer Stelle auch in andere Grafiken entsprechend 'einzustempeln'. Punkte auf der Kurve sind markierbar, es findet durch Linien eine Zuordnung der Koordinaten statt. Es ist möglich, zusammengesetzte Kurven in ein Fenster zu zeichnen, sofern diese aus nicht mehr als drei Definitionsteilen bestehen. Das gemeinsame Darstellen von mehreren Kurven in einem Fenster stellt ebenfalls kein Problem dar. Besonders schön sieht dies aus, wenn es sich um Scharkurven handelt, die über einen variablen Parameter in der Funktionsgleichung erzeugt werden. Außer der Scharvariablen gestattet 'Der Diskutant' auch die Vorgabe anderer Variablen für weitere Zwecke.

Gut integriert

Integriert wird nicht nur, wie oben angesprochen, im Taschenrechner. Die Berechnung von bestimmten Integralen wird grafisch unterstützt durch den Aufbau von Rechtecken innerhalb der vom Benutzer gesetzten Grenzwerte. Hierbei werden die Rechtecksummen sichtbar verfeinert. Bei den Parameterkurven werden bei der Integration keine Flächen im obigen Sinne bestimmt, sondern es erfolgt die Berechnung der Bogenlänge zwischen den angegebenen Grenzen. Es ist möglich, Integrale als Funktionen im Taschenrechner einzugeben und somit Integralfunktionen zu diskutieren. Eine weitere Anwendung von integralen Methoden liegt in der Berechnung oder Integration von Anfangswertproblemen, das heißt der numerischen Lösung von gewöhnlichen Differentialgleichungen Erster Ordnung. Bei Bedarf kann man sich das

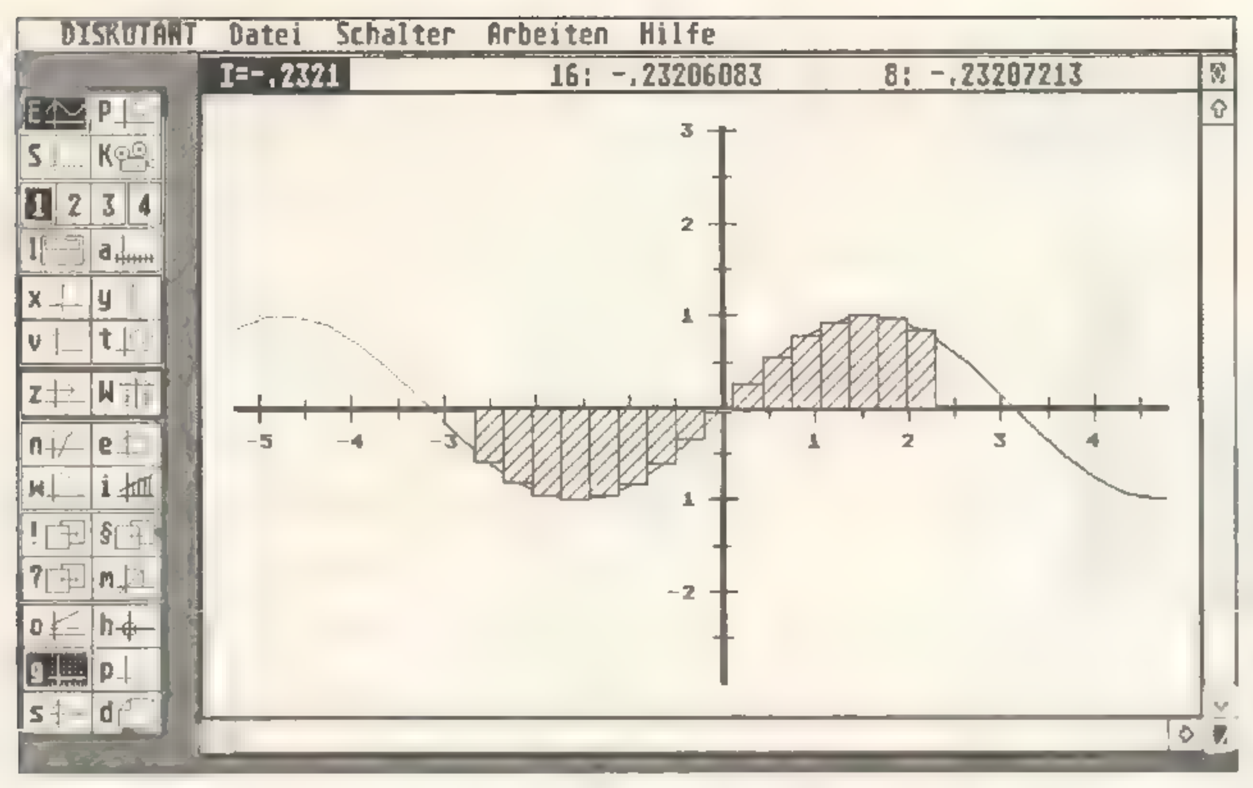


Abb. 5:

Bei der Berechnung von Integralen bietet 'Der Diskutant' auch eine entsprechende grafische Darstellung.

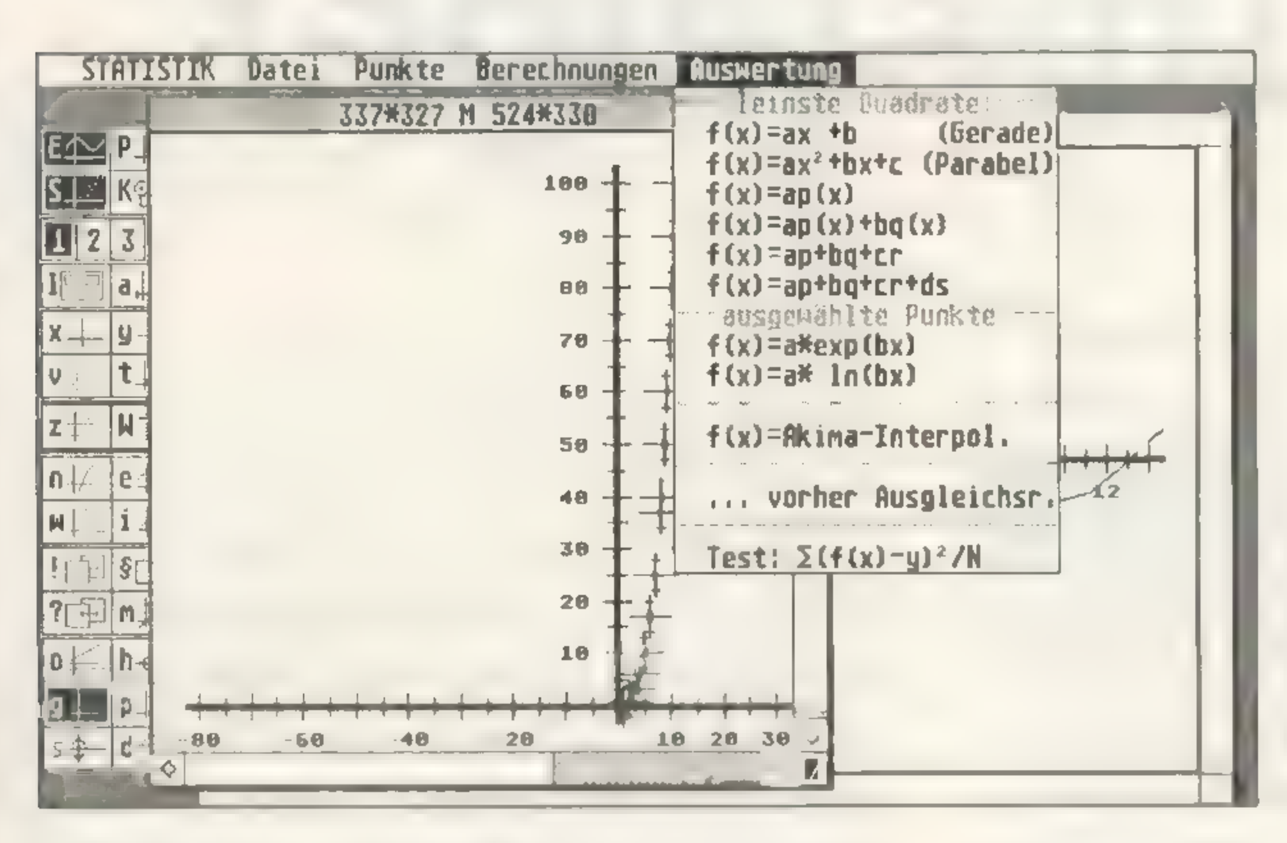


Abb. 6:

Der Statistik-Teil bietet auch zahlreiche Verfahren zur mathematischen Auswertung der Meßergebnisse.

Richtungsfeld der entsprechenden Differentialgleichung ausgeben lassen; als Lösungsalgorithmus wird dabei das Runge-Kutta-Verfahren benutzt.

Meßreihen

Für die statistische Auswertung erwartet das Programm unter anderem, daß die Daten in einer ASCII-Datei vorliegen. Die Auswertung erfolgt für Koordinatenpaare und ihre eventuellen Fehlertoleranzen. Die Punkte werden graphisch dargestellt, wobei unter einer ganzen Anzahl von Punktsymbolen ausgewählt werden darf. Die Verbindung der Punkte durch Linien ist möglich. Da die Daten vom Programm geändert und auch komplette Meßreihen von Hand eingegeben werden können, ist eine Speicherfunktion nur konsequent. Die manuelle Eingabe erfolgt innerhalb des Taschenrechners oder mit einem Fadenkreuz direkt im Koordinatensystem. Als approximierende Funktionen stehen Regressionsgerade, quadratische Funktion und beliebige selbstdefinierte Funktionen mit allen sich daraus ergebenden statistischen Parametern zur Verfügung. Berechnungsgrundlage stellt die Methode des kleinsten Fehlerquadrates dar.

Mit den Ergebnistermen kann beliebig weitergerechnet oder eine Kurvendiskussion durchgeführt werden. Weitere Regressionsmöglichkeiten sind durch Exponential- und Logarithmusfunktionen eingeräumt. Die den Spline-Interpolationen ähnliche Akima-Interpolation rundet das ausgesprochen umfangreiche Bild ab.

Bewegte Bilder

Der Kino-Modus bietet die Möglichkeiten der Erstellung von 'mathematischen Trickfilmen'. Da die Bilder zur Gewährleistung einer schnellen Bildfolge komplett und unkomprimiert im Speicher gehalten werden, ist zur Benutzung kleinerer Fensterausschnitte zu raten, was auch den Bilddurchsatz entsprechend erhöht. Neben dem Zusammensetzen eines Films aus einer Reihe separat erstellter Grafiken ist 'Der Diskutant' dazu in der Lage, durch Vorgabe von Scharparametern eine Sequenz quasi vollautomatisch zu produzieren. Selbstverständlich ist jedes Bild einzeln bearbeitbar, man kann es gegen ein anderes austauschen oder ein neues in eine vorbereitete Folge einfügen. Die Geschwindigkeit beim Abspielen ist genauso zu beeinflussen wie das Start- und das Endbild und die Ablaufrichtung der Sequenz.

Ein- und Ausgabe

Der Diskutant speichert und lädt das aktuelle Fenster wahlweise im Screen- oder im komprimierten Image-Format sowie alle zu diesem Zeitpunkt definierten Funktionen oder aber einzelne Kurvengleichungen. Daneben gibt es noch die Möglichkeit des Speicherns von Variablen und Einstellungen.

Über die Möglichkeit der laufenden Protokollierung auf einem Drucker wurde bereits gesprochen. Daneben lassen sich das aktive Fenster mit und ohne Parameter sowie die Variablen auf Drucker oder Datei ausgeben. Integriert ist ein Druckertreiber (Epson-kompatibel), der zwischen den Auflösungen eines 24-Nadel- und eines 9-Nadel-Druckers umschaltbar ist. Eine Anpassung an andere Drucker ist über die Bearbeitung einer ASCII-Datei vorgesehen.

Fazit

Für die anvisierte Zielgruppe erscheint der Diskutant sowohl in puncto Leistungsumfang als auch in Bezug auf die Bedienbarkeit als eines der momentan besten Angebote auf dem Atari. Das Konzept ist durchdacht und vor allen Dingen vom Benutzer sofort nachzuvollziehen. Die Funktionsvielfalt und die akkurate Ausführung ergeben für mich das Prädikat: besonders wertvoll. Der Preis von DM 198,- ist sicher angemessen zu nennen. ep/cs

Der Diskutant

Datenblatt

- Vertrieb: Friedemann Seebass Software, Hüninger Str. 28, 1000 Berlin 33
- Preis: DM 198,-

Bewertung

+ sehr flexible Gestaltungmöglichkeiten
+ Integralfunktionen
+ Darstellung von Kurvenscharen
+ intuitive Oberfläche
+ gigantischer Funktionsumfang
– nachlaufender Bildschirm bei Backspace



Pascal für Umsteiger

Wer bislang ohne großen Aufwand ein kleines Hilfsprogramm erstellen wollte, griff in der Regel auf eine der beiden gängigen BASIC-Implementationen auf dem Atari ST zurück. Der Grund: Kaum ein anderes Programmiersystem führt so schnell zu einem fertigen Programm. Doch gerade bei BASIC ist nicht alles Gold, was glänzt. Wo die Probleme liegen und weshalb sich ein Umstieg auf das neu erschienene Pure Pascal auf jeden Fall lohnt, erfahren Sie in unserem fünfteiligen Umsteiger-Kurs.

Wer für den 'Hausgebrauch' ein Programm schreiben möchte, der will nicht erst tagelang Handbücher wälzen und theoretisches Wissen sammeln. Die Programmidee soll direkt realisiert werden können, ohne erst seitenlange Betriebssystem-Initialisierungen oder Compiler-Beschwörungen ausführen zu müssen.

Dies war bislang die einzigartige Stärke von GFA- und Omikron-BASIC: Im Interpreter genügen schon wenige Zeilen, um ein funktionsfähiges Programm zu erzeugen. Kleine Änderungen können direkt in der Entwicklungsumgebung eingegeben und ausprobiert werden. Jede Quelltextänderung führt sofort zu den entsprechenden Änderungen im Programm, lange Übersetzungszeiten eines Compilers entfallen völlig. Nachdem das Programm zur Zufriedenheit arbeitet, kann es mit Hilfe des entsprechenden BASIC-Compilers zu einem direkt aus dem Desktop ausführbaren Programm übersetzt werden. Dieser Compiler ist ein externes Programm mit keinerlei Möglichkeiten zur Fehlersuche oder Programmänderung. Als Eingabe wird ein syntaktisch korrekter Quelltext erwartet, und als Resultat erhält man ein direkt aus dem Desktop ausführbares Programm.

Bisherige Alternativen

Bisher gab es zu dieser bequemen Programmentwicklung keine ernstzunehmende Alternative. Professionelle Programme wurden in der Regel in C programmiert, doch das notwendige Wissen war alles andere als leicht begreifbar. Alleine schon die Auswahl der benötigten Bibliotheken oder das Wissen um die Probleme der Modularisierung von Programmen lassen den Wochenend-Programmierer schnell auf der Stecke verhungern. Auch gab es bis vor einiger Zeit überhaupt kein C-Entwicklungssystem, das auch nur annähernd den Komfort und vor allem die Geschwindigkeit von GFA-BASIC bei der Programmierung bieten konnte.

Die pure Freude

Mit Erscheinen von Turbo bzw. Pure C sollte sich zumindest in puncto Benutzungskomfort und Geschwindigkeit einiges ändern: Eine bequeme Programmentwicklung mit vorbildlicher Hilfefunktion und nützlichen Hilfsprogrammen wurde durch einen integrierten Compiler ergänzt. Dieser Compiler arbeitet so unglaublich schnell, daß der Komfort eines Interpreters fast erreicht wurde. Durch die Kombination mit einem symbolischen Quelltext-Debugger wurde auch die Fehlersuche zum Kinderspiel: Ähnlich wie die Single-Step-Funktion in GFA-BASIC konnte nun im fertigen Programm jede Programmzeile einzeln abgearbeitet werden. Doch nach wie vor blieb C professionellen Programmierern vorbehalten.

Heute, rund sieben Jahre nach Erscheinen der ersten STs, bahnt sich jedoch eine Wende an: Pure Pascal heißt das 'Wundermittel'. Die Programmierung erfolgt in einer Sprache, die von BASIC gar nicht so weit entfernt und auch für Laien problemlos beherrschbar ist: Wer zwei oder drei Worte Englisch versteht, kann Pascal-Programme fast so leicht lesen wie einen Klartext. Zwischen der Änderung des Quelltextes und der Ausführung des Programms liegen nur zwei Tastendrücke und eine Wartezeit von ein bis zwei Sekunden. Selbst bei umfangreichen Programmprojekten erhöht sich diese Zeit nicht wesentlich. Im Zweifelsfall steht eine kontextsensitive Hilfe zur Verfügung, die umfangreiche Informationen zu jedem benutzbaren Befehl zur Verfügung stellt.

Blick nach vorne

Das Ziel unseres auf fünf Teile ausgelegten Kurses ist, den BASIC-Programmierer zunächst an Pure Pascal zu gewöhnen. Wir erklären die wenigen grundsätzlichen Unterschiede ebenso wie die Gemeinsamkeiten. Die Grundlagen der Programmierung, so wie Variablen und Kontrollstrukturen,

werden ebenfalls kurz wiederholt. Die dabei verwandten Beispiele können direkt mit der Demo-Version von Pure Pascal übersetzt und ausprobiert werden; zum Erzeugen eines alleine lauffähigen Programms benötigen Sie natürlich die Vollversion. Alle im Kurs vorkommenden Quelltexte sind übrigens auch auf der Demodiskette abgelegt.

Ab dem zweiten Teil werden wir damit beginnen, ein kleines Programmierprojekt in Angriff zu nehmen. Ganz besonderes Gewicht legen wir dabei auf die Tatsache, daß moderne Programme nicht mehr ohne saubere Verwendung des GEM auskommen: Programmausgaben und Ergebnisse gehören in Fenster, Meldungen in Alertboxen. Abfragen sollten in Dialogen verarbeitet werden, und der Desktop-Hintergrund gehört in der Regel allein dem Desktop, nicht dem Programm.

Wir werden Ihnen nicht beibringen, wie man unsaubere 'Hack'-Programme erstellt, selbst wenn dies manchmal einfacher wäre. Derartige Programme sind schwer an neue Systemumgebungen (MultiTOS, Falcon ...) anzupassen, nicht intuitiv zu benutzen und häufig nicht in allen Systemkonfigurationen lauffähig. Selbst wenn dies manchmal mehr Aufwand erfordert: Saubere Programmierung ist gefragt, und nichts anderes sollte heutzutage noch praktiziert werden, zumal der Aufwand absolut überschaubar ist.

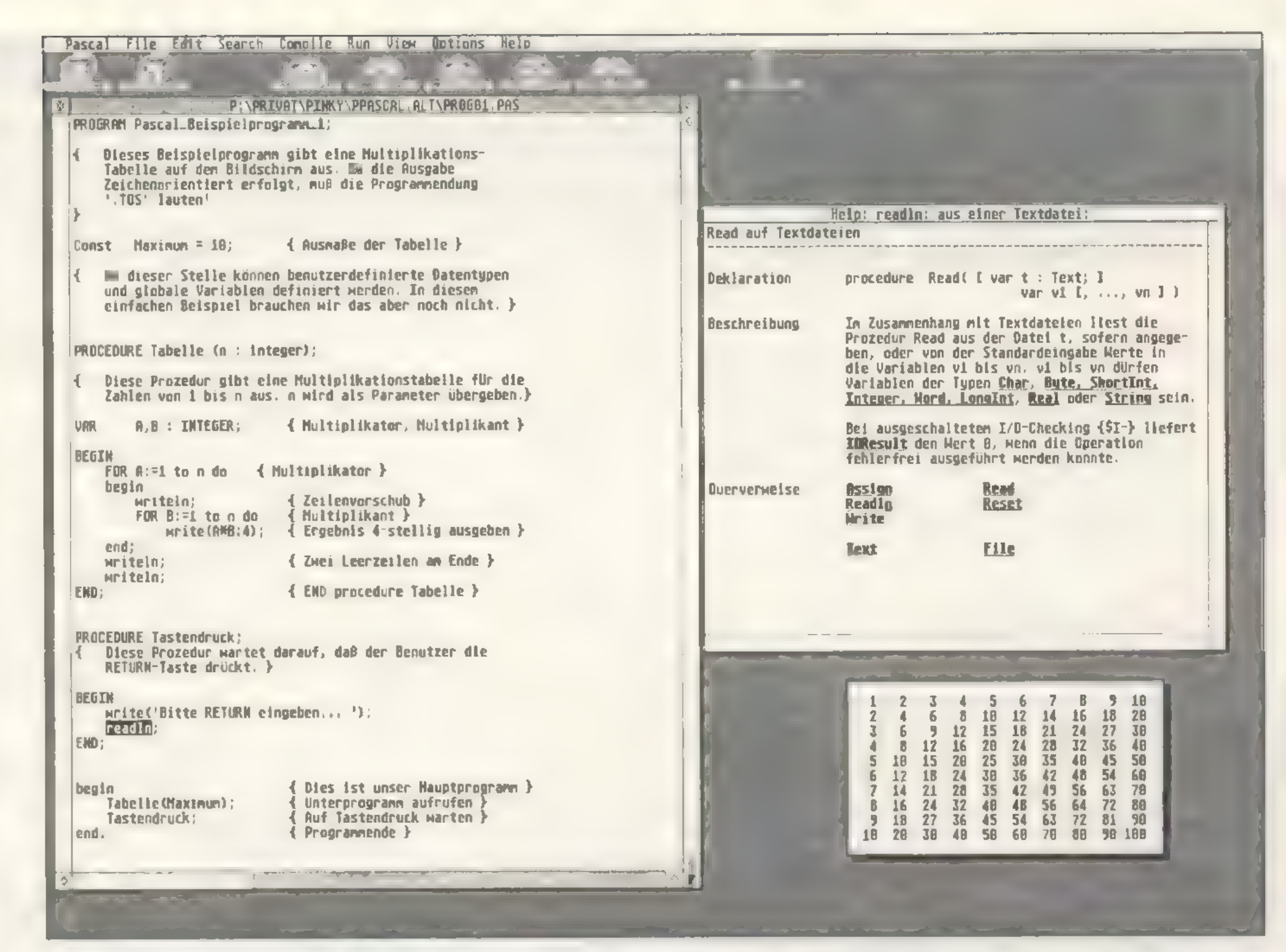


Abb. 1: Unser erstes Beispiel-Programm in Pure Pascal mit geöffneter Hilfe. Rechts unten sehen Sie außerdem die Ausgabe des Programms, die wir bei diesem Beispiel noch manuell ins Bild montiert haben.

GeFAehrliche Programmierung

Die Bequemlichkeit bei der Entwicklung eines BASIC-Programms hat ihren Preis: Mit BASIC erstellte Programme machen auf recht wilde Art und Weise Gebrauch von den Eigenschaften des Atari-Systems. Erfolgt eine Ausgabe mittels PRINT, so wird eine Zeichenausgabe direkt auf das Desktop gemacht. Das abschreckendste Beispiel ist die GFA-Entwicklungsumgebung selbst: Die Pseudo-Menüleiste entbehrt jedes Standards, alle Ausgaben erfolgen direkt auf den Bildschirm, ohne GEM-Funktionen zu verwenden. Die Bedienung ist nicht mit den GEM-Standardelementen wie Fenstern und Slidern möglich. Insgesamt hat diese Oberfläche eigentlich nichts mit GEM zu tun. Dies alles entbehrt jeder Rechtfertigung und ist ein Inbegriff unsauberer Programmierung. Während ein solches Programm – abgesehen von der Belästigung des Benutzers – mit bestehenden TOS-Versionen und Grafikauflösungen wunderbar funktionieren mag, sind die Probleme mit neuen Grafikmodi und Multitasking-Erweiterungen im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert.

Sicherlich, man kann auch in BASIC sauber programmieren. Doch die Versuchung ist groß, eine schnelle, unsaubere Routine zu verwenden, anstatt sich große Gedanken zu machen. Manchmal ist es auch gar nicht klar, daß eine bestimmte GFA-Funktion eben nicht über GEM und VDI, sondern mit direktem Bildschirmzugriff realisiert ist. Verwendet der nichtsahnende Programmierer eine solche Funktion, wird sein Programm mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht mehr auf der Grafikkarte des Nachbarn oder dem TT des Geschäftsfreundes arbeiten.

Mindestens genauso gefährlich sind solche Funktionen der BASIC-Dialekte, deren Ergebnis aussieht wie GEM, aber dennoch irgendeine Kleinigkeit nicht systemkonform realisiert. Bestes Beispiel sind die Compilate älterer GFA-BASIC-Versionen, die auf einem TT mit Großbildschirm nur 'halbhohe' Menüs darstellen. Schon viele verzweifelte Programmierer fragten deshalb, warum ihr mühevoll erstelltes und vermeintlich 'sauber' programmiertes BASIC-Programm nicht sauber lief: Die Gründe kennen Sie nun!

In medias res

Doch lassen Sie uns einfach beginnen mit ein paar Grundbegriffen, die Ihnen sicherlich bekannt vorkommen:

BASIC war ursprünglich eine zeilenorientierte Programmiersprache. Jede Zeile hatte eine Zeilennummer, anhand derer sie eindeutig identifizierbar war. Unterprogramme wurden durch Angabe ihrer ersten Zeilennummer aufgerufen. In modernen BASIC-Dialekten ist diese Zeilennummer entbehrlich, da Prozeduren und Sprungmarken mit Namen aufgerufen werden können. Trotzdem ist jede Anweisung in einer eigenen Zeile zu finden.

Pascal orientiert sich an Schlüsselwörtern. Prinzipiell kann deshalb ein Pascalprogramm in einer einzigen Zeile erstellt werden. Die Zeilenvorschübe und Einrükkungen dienen nur der Lesbarkeit des Quelltextes und können frei nach Belieben verändert werden. Trotzdem gibt es gewisse Normen, die sich eingebürgert haben und die man einhalten sollte.

Variablen und Datentypen

Variablen sind stets von einem bestimmten Typ. Ein Preis ist eine Real-Zahl, eine Anzahl wird eine ganze Zahl sein und ein Name eine Zeichenkette. In GFA-BASIC wird

Beispielprogramm in Pure Pascal

```
PROGRAM Pascal_Beispielprogramm_1;

{  Dieses Beispielprogramm gibt eine Multiplikations-Tabelle auf
   dem Bildschirm aus. Da die Ausgabe zeichenorientiert erfolgt,
   muß die Programmendung '.TOS' lauten!
}

Const   Maximum = 10;          { Ausmaße der Tabelle }

{  An dieser Stelle können benutzerdefinierte Datentypen
   und globale Variablen definiert werden. }

PROCEDURE Tabelle (n : integer);
{  Diese Prozedur gibt eine Multiplikationstabellefür die
   Zahlen von 1 bis n aus. n wird als Parameter übergeben.}
VAR     A,B : INTEGER;         { Multiplikator, Multiplikant }
BEGIN
   FOR A:=1 to n do            { Multiplikator }
   begin
      writeln;                 { Zeilenvorschub }
      FOR B:=1 to n do         { Multiplikant }
         write(A*B:4);         { Ergebnis 4-stellig ausgeben }
   end;
   writeln;                    { Zwei Leerzeilen am Ende }
   writeln;
END;                           { END procedure Tabelle }

PROCEDURE Tastendruck;
{  Diese Prozedur wartet auf die RETURN-Taste. }
BEGIN
   write('Bitte RETURN eingeben... ');
   readln;
END;

BEGIN                          { Dies ist unser Hauptprogramm }
   Tabelle(Maximum);           { Unterprogramm aufrufen }
   Tastendruck;                { Auf Tastendruck warten }
END.                           { Programmende }
```

Beispielprogramm in GFA-Basic

```
REM Basic_Beispielprogramm
'
'    Dieses Beispielprogramm gibt eine Multiplikationstabelle
'    auf dem Bildschirm aus. Die Ausgabe erfolgt zeichenorientiert
'    ohne Verwendung von GEM-Funktionen.
'
tabelle(10)  ! Unterprogramm aufrufen
tastendruck  ! Auf Tastendruck warten
END
'
'    Diese Prozedur gibt eine Multiplikationstabelle für die
'    Werte von 1 bis n aus. n wird als Parameter übergeben.
'
PROCEDURE tabelle(n)                   ! Multiplikationstabelle
    FOR a=1 TO n                       ! Multiplikator
       PRINT                           ! Neue Zeile
       FOR b=1 TO n                    ! Multiplikant
          PRINT USING "####",a*b;      ! Ergebnisausgabe vierstellig
       NEXT b
    NEXT a
    PRINT  ! Zwei Leerzeilen am Ende
    PRINT
RETURN
'
'    Diese Prozedur wartet darauf, daß der Benutzer die
'    RETURN-Taste drückt.
'
PROCEDURE tastendruck                  ! Wartet auf RETURN-Taste
    PRINT "Bitte RETURN drücken...";   ! Textausgabe
    INPUT a$                           ! Eingabe Leerstring
RETURN
```

der Datentyp durch ein Sonderzeichen am Ende des Variablennamens gekennzeichnet. Wenn eine Variable gebraucht wird, so wird sie einfach benutzt; eine vorangehende Deklaration, also eine Festlegung, von welchem Typ die Variable sein soll, ist nicht notwendig.

Deklarieren, dann benutzen

Anders in Pascal: Hier muß jede Variable erst deklariert werden, bevor sie verwendet werden kann. Dies geschieht immer vor dem ersten Auftauchen im Quelltext. Wenn Sie später erkennen, daß Sie eine weitere Variable benötigen, so müssen Sie diese erst in der Variablendeklaration eintragen! Was zunächst wie unnötige Mehrarbeit aussieht, hat jedoch entscheidende Vorteile: Tippfehler bei Variablennamen können nicht (wie in BASIC) zu neuen, unnützen Variablen führen, sondern werden vom Compiler erkannt. Pascal erlaubt auch die Verwendung eigener, benutzerdefinierter Datentypen durch die *TYPE*-Anweisung. Diese können beispielsweise die Wochentage von Montag bis Sonntag oder ein komplettes Datum beinhalten. Wir werden auf diese Möglichkeit etwas später zurückkommen.

Dem BASIC-Programmierer sind sie bereits bestens bekannt, und moderne Programmiersprachen kommen nicht mehr ohne sie aus: Funktionen und Prozeduren fassen viele einzelne Programmschritte zu einer Einheit zusammen. Beide können Werte vom aufrufenden Programmteil erhalten; diese Werte nennen sich Parameter. Eine Funktion liefert als Ergebnis einen Wert zurück, während eine Prozedur die Parameter nur zur eigenen Verwendung erhält und keinen Rückgabewert liefert. Eine typische Funktion werden wir später unter dem Namen *form_alert* kennenlernen: Sie erhält als Parameter unter anderem den Text, der in einer Alertbox angezeigt werden soll. Während der Funktionsausführung erscheint diese Alertbox dann auf dem Bildschirm, und als Resultat bekommt das aufrufende Programm mitgeteilt, welchen Button der Anwender ausgewählt hat. Eine typische Prozedur hingegen ist es, eine Zeichenkette in ein GEM-Fenster auszugeben: Ein Ergebniswert ist hier nicht vonn nöten, wenn wir von einer eventuellen Fehlerbehandlung einmal absehen.

Die geheiligte Reihenfolge

Bevor wir nun unser erstes Beispiel angeh hen, noch eine wichtige Anmerkung: Ein Pascal-Programm muß immer in einer ganz bestimmten Form vorliegen. Am Anfang werden Konstanten, Datentypen und Variab blen definiert, danach folgen die Prozedur ren und Funktionen. Als letztes (!) folgt das Hauptprogramm. In obenstehender Box finden Sie nun unser erstes Beispielprog gramm. Um das Beispiel kurz und kompakt zu halten, haben wir uns für ein TOS-Prog gramm ohne grafische Bedienelemente ents schieden. Nur für ein TOS- oder TTP-Prog gramm sind die zeichenweisen Ein- und Ausgabe-Funktionen *write*, *writeln*, *read* und *readln* erlaubt!

Am besten, Sie vollziehen gleich dieses Beispiel direkt am Computer nach. Die Dem mo-Version von Pure Pascal ist vollkommen ausreichend, um diese Sprache zu erlern nen. Öffnen Sie die Diskettensymbole gen nauso, wie Sie es vom Desktop her gew wohnt sind. Ein Doppelklick auf die Datei

'PROG01.PAS' öffnet ein Fenster mit unserem Beispielprogramm. Wenn Sie das Programm starten möchten, müssen Sie es erst compilieren. Dies geschieht durch Anwahl der entsprechenden Option im 'Compile'-Menü oder die Tastenkombination Alternate-C. Der Vorgang dauert etwa eine halbe Sekunde, wenn Sie eine Festplatte benutzen. Anschließend wird das Compilat mittels 'Run' oder Alternate-R gestartet. Wenn Sie Änderungen im Programm vornehmen, sollten Sie erst eine Sicherheitskopie erstellen. Nach jeder Änderung können Sie die Ergebnisse mittels Alternate-C und Alternate-R begutachten. Viel Spaß beim Experimentieren!

Zwei abschließende Anmerkungen seien mir gestattet. Erstens: Groß- und Kleinschrift können Sie in Pascal so verwenden, wie Sie möchten. Wir werden in unseren Beispielen der Übersicht halber Schlüsselworte immer groß, Variablen mit großen Anfangsbuchstaben und alle anderen Wörter klein schreiben. Zweitens: Alle Anweisungen und Schlüsselworte werden untereinander durch ein Semikolon abgetrennt. Nur vor einem *END* darf (bzw. nach streng ausgelegten Pascal-Richtlinien: muß) dieses Semikolon entfallen. Geben Sie es aber trotzdem ein, so wird der Compiler es Ihnen nicht übelnehmen.

Datentypen in GFA-Basic und Pascal

Jeder Wert und jede Variable innerhalb eines Programms muß einem bestimmten Datentyp zuzuordnen sein. Die wichtigsten Datentypen sind *INTEGER* für ganze Zahlen, *REAL* für Bruchzahlen, *STRING* für Zeichenketten und *BOOLEAN* für logische Ja/Nein-Entscheidungen. Daneben gibt es noch eine Reihe weiterer Datentypen, die aber keine grundsätzlichen Neuigkeiten mit sich bringen; daher belassen wir es bei den obigen vier Grundtypen. Unten sehen Sie anhand kleiner GFA-Basic und Pascal-Quelltexte, wie Variablen mit den Grundtypen eingerichtet werden.

GFA-BASIC

```
Ganzzahl%        = 42          ! In GFA-Basic wird eine neue Variable
Realzahl         = 13.45       ! angelegt, indem sie einfach benutzt
Zeichenkette$    = "Moin!"     ! wird. Am Sonderzeichen des Namens
Entscheidung!    = FALSE       ! erkennt der Compiler den Datentyp.
```

Pascal

```
Var   Ganzzahl         : integer;     { Zunächst werden alle Variablen }
      Realzahl         : real;        { deklariert. Dadurch werden dem }
      Zeichenkette     : string;      { Compiler die Namen und Typen }
      Entscheidung     : boolean;     { bekanntgemacht. }

Procedure Variablentest;
Begin
      Ganzzahl        := 42;          { Im Programm können die Variablen }
      Realzahl        := 13.45;       { mit Werten belegt werden. Die }
      Zeichenkette    := 'Moin!';     { Datentypen sind dem Compiler schon }
      Entscheidung    := FALSE;       { bekannt. }

{ Hier folgen weitere Anweisungen }

End;
```

Das erstes Programm

Die erste Zeile definiert durch das Schlüsselword *PROGRAM* einfach den Programmnamen. Dieser hat jedoch eher historische Bedeutung und wird von Pure Pascal ebenso wie von den meisten anderen Pascal-Dialekten schlichtweg ignoriert. Ob Sie Ihrem Programm einen Namen geben oder nicht, bleibt Ihnen überlassen. Direkt darunter finden Sie einen Kommentar, der durch geschweifte Klammern kenntlich gemacht wird. Alle Zeichen innerhalb eines solchen Kommentares ignoriert der Compiler völlig. Als Faustregel sollten Sie mindestens ein Drittel Ihrer Schreibarbeit auf Kommentare aufwenden. Glauben Sie's mir: Nichts kommt Ihnen fremder vor als eines ihrer eigenen, unkommentierten Programme von letztem Jahr!

Die nächste Zeile beginnt mit der Definition von Konstanten. Nach dem Schlüsselwort *CONST* folgen beliebig viele, durch Semikolon voneinander getrennte Zuweisungen für Konstanten. Diese lassen sich im Programm ähnlich wie Variablen verwenden, nur daß der Inhalt stets gleich bleibt. Der folgende Kommentar zeigt, daß an dieser Stelle Datentypen durch das Schlüsselwort *TYPE* und anschließend globale Variablen durch *VAR* definiert werden können. Beides brauchen wir in diesem Beispiel nicht, daher verschieben wir die Erklärung auf eine spätere Folge.

Nun wird durch das Schlüsselwort *PROCEDURE* die Definition einer Prozedur eingeleitet. Nach dem Namen, unter dem die Prozedur später aufrufbar sein soll, folgt in Klammern die Parameterliste. Im Beispiel wird ein Parameter übergeben, der die Ausmaße der Multiplikationstabelle angibt. Wir nennen ihn einfach *n* und definieren ihn als vom Datentyp *INTEGER*. Die darauffolgende *VAR*-Anweisung definiert zwei Variablen mit den Namen A und B, beide vom Typ *INTEGER*. Diese Variablen brauchen wir weiter unten als Laufvariablen für die beiden *FOR..DO*-Anweisungen. Doch zunächst fällt auf, daß der Kern der Prozedur zwischen den Anweisungen *BEGIN* und *END* eingeschlossen ist. Diese beiden Anweisungen treten immer paarweise auf und bewirken eine Art 'Zusammenfassung' von vielen Einzelanweisungen zu einer Einheit, in diesem speziellen Fall zu der Prozedur.

Schleifen binden

Die *FOR*-Anweisung ist Ihnen aus Zeiten der BASIC-Programmierung sicher noch bestens bekannt und auch in Pascal verbirgt sich nichts neues darunter. Die Zuweisung an die Laufvariable erfolgt durch das in Pascal übliche Zuweisungssymbol *:=*. Dadurch unterscheidet Pascal die Abfrage nach Gleichheit *IF A = 42* von der Wertzuweisung *A := 42*. Nach dem Schlüsselwort *DO* steht die zu wiederholende Anweisung. Handelt es sich um mehrere Befehle, so müssen diese durch *BEGIN..END* zusammengeklammert werden.

Write und Writeln

Innerhalb der *FOR A:=...*-Schleife, die für die einzelnen Zeilen unserer Multiplikationstabelle verantwortlich ist, findet sich eine weitere, geschachtelte *FOR B:= 1 TO n*-Schleife. Diese Schleife bewirkt, daß die folgende *WRITE*-Anweisung in jeder Zeile n mal aufgerufen wird. Die *WRITE*-Anweisung gibt einen Text oder den Inhalt einer Variablen auf dem Bildschirm aus. Noch einmal zur Warnung: Nur TOS- und TTP-Programme dürfen diese Anweisung verwenden! Nach der Ausgabe wird kein Zeilenvorschub ausgeführt, damit die nächste Ausgabe an der selben Bildschirmposition weiterschreibt. Die *WRITELN*-Anweisung entspricht weitestgehend der Anweisung *WRITE*, nur daß sie einen Zeilenvorschub beinhaltet. *WRITELN* ohne jeglichen Parameter bewirkt daher nur einen einzelnen Zeilenvorschub ohne Textausgabe.

Damit wäre unsere erste Prozedur fertig! Die nächste Prozedur 'Tastendruck' bietet nicht viel Neues. Die Verwendung von *READLN* soll uns nicht weiter aufhalten, denn in GEM-Programmen darf diese Prozedur sowieso nicht verwendet werden.

Das Hauptprogramm

Da dem folgenden *BEGIN* kein *PROEDURE* oder *FUNCTION*-Schlüsselwort vorangeht, handelt es sich nun um die Definition des Hauptprogramms. Die erste Zeile ruft unsere Prozedur 'Tabelle' auf. Als Parameter wird die Konstante 'Maximum' angegeben, die mit der Zahl 10 vorbelegt wurde. Danach wird die Prozedur 'Tastendruck' aufgerufen, die keinen Parameter benötigt. Das nachfolgende *END*. beendet den Quelltext. Beachten Sie, daß nur an dieser Stelle ein Punkt hinter dem *END* steht. Am Ende von Blöcken, Prozeduren und Funktionen steht ein Semikolon hinter *END*.

Ich komm' wieder, keine Frage

So, das war's für den ersten Teil unseres Umsteigerkurses. Sie haben nun ihr erstes Pascal-Programm erstellt und wissen in groben Zügen, was dabei zu beachten ist. Wenn Sie nähere Informationen zu einem bestimmten Schlüsselwort suchen, wird die Hilfsfunktion von Pure Pascal ausführlich Auskunft geben.

Im nächsten Teil werden wir weitere Kontrollstrukturen kennenlernen und uns Gedanken über die GEM-Programmierung machen. Dazu schreiben wir wieder ein kleines Beispielprogramm, anhand dessen wir Alertboxen und Dialoge erläutern werden. Bis dahin wünschen wir Ihnen noch viel Spaß bei den eigenen Experimenten, die Sie nun mit Pure Pascal anstellen können! rr/cs

Pure Pascal Demo & Listings

Die Demo-Version von Pure-Pascal finden Sie in unserer Demo-Sammlung auf Diskette De130 zum Preis einer PD-Diskette (mehr dazu auf Seite 114 dieser Ausgabe). Mit dieser Demo-Version können Sie im Rahmen dieses Kurses arbeiten und Programme entwickeln. Als einzige Einschränkung ist es nicht möglich, die entstehenden Programme so abzuspeichern, daß sie direkt vom Desktop aus zu starten sind. Ihre Quelltexte können Sie selbstverständlich normal editieren und abspeichern. Die Voll-Version von Pure Pascal erhalten Sie ab Ende Mai im Fachhandel oder direkt bei Application Systems Heidelberg.

In diesem ersten Teil haben wir das besprochene Listing in voller Länge abgedruckt. Ab Teil 2 werden wir mit der GEM-Programmierung beginnen, daher wird die Programmlänge merklich ansteigen. Hier möchten wir Ihnen das langweilige Abtippen nicht zumuten. Wir werden daher die jeweiligen Beispiele auf die Demo-Diskette De130 mit aufnehmen, so daß Sie zum Preis einer PD-Diskette immer die aktuellen Listings direkt verfügbar haben.



Zuerst spielte er nach Noten
dann seine eigenen Melodien
und jetzt sahnt er bei der GEMA ab.
Daß ATARI ST Computer die Nr.1 im Musikbereich sind, ist unbestritten. Das MIDI-Interface gehört nun einmal zur serienmäßigen Ausstattung dieses auch in anderen Bereichen erfolgreichen Computers. Es gibt noch eine ganze Reihe weiterer guter Gründe. Da ist die beispielhafte Monochromdarstellung, die Noten exakt lesbar macht. Die Vielzahl an hervorragenden Programmen, denen nur Ihre musikalische Kreativität die Grenzen setzt. So steuern Sie mit Hilfe der gängigen Multitasking-Betriebssysteme gleichzeitig z.B. eine Mischpultautomation, lassen den Sequenzer
laufen und verwalten zudem Ihre Sample-Sounds. Und über die Druckerschnittstelle erhalten Sie als Noten, was Sie somit Schwarz auf Weiß als Ihr eigenes Werk vielleicht zu hohen Ehren kommen läßt.
Wann erweitern Sie Ihr musikalisches Repertoire mit einem ATARI STE Computer? Sprechen Sie mit Ihrem ATARI MIDI/Musik Fachhändler darüber. Das ist
ATARI
und Musik
ATARI MEGA STE
1 oder 2 oder 4 MB RAM
integrierte Floppy und Festplatte
serienmäßig mit flimmerfreiem
s/w Monitor 71 Hz
ATARI SLM 605
Laserdrucker für
gestochen scharfe s/w Ausdrucke
Für ATARI STE Computer
gibt es Sequenzer und
Editoren von C-Lab,
Soft Arts und Steinberg,
Lernsoftware von Schott
und Harddiskrecording
von Hybrid Arts,
um nur einige zu nennen.
ATARI Computer GmbH
Postfach 12 13
6096 Raunheim
ATARI
...wir machen Spitzentechnologie preiswert
ATARI und Musik • ATARI und Textverarbeitung • ATARI und Datenbanken • ATARI und Spaß mit Grips •
ATARI und DeskTop Publishing • ATARI und Büro • ATARI und Studium • ATARI und Wissenschaft • ATA

TOp-Manager 2.0

Wenn Sie häufig größere Projekte koordinieren, bei denen es auf die Planung und Überwachung von Terminen und Aufgaben ankommt, oder wenn Sie einfach nur Ihren täglichen Terminplan übersichtlich in den Griff bekommen wollen, sollten Sie an dieser Stelle weiterlesen: Mit dem TOp-Manager 2.0 der Firma RAK ist seit kurzem die neue Version eines interessanten Softwarepakets erhältlich, das seinesgleichen sucht.

Auf den 'Erstanwender' kommt zunächst einmal die Installation der umfangreichen Software zu. Bereits hierbei kann man die durchdachte Bedienerführung erkennen, die sich im ganzen Programm fortsetzt. Ein komfortables Setup-Programm fragt nur noch die nötigen Informationen ab und erledigt die Einrichtung der Module fast alleine. Auch wenn eine Installation auf Disketten technisch möglich ist, kann man eine Festplatte bei dem Umfang des Paketes nur empfehlen.

Während der Installation läßt sich auch gleich ein Paßwort einrichten, damit während der vorübergehenden Abwesenheit des Benutzers neugierige Nasen keine Chance haben. Offenbar hat der Programmierer überhaupt großen Wert auf die Vertraulichkeit von Informationen gelegt: Wo immer es angebracht erscheint, lassen sich die Programm-Ausgaben durch Paßwort schützen. Auf diese Weise kann man auf einem Rechner auch die Terminplanungen mehrerer Personen verwalten, ohne daß der eine Zugriff auf die Daten des anderen erhält.

Kalender

Zu einer Terminüberwachung gehört selbstverständlich eine Kalenderübersicht. In diesen Programmteil ist dann auch sehr viel Mühe investiert worden. Zunächst kann man zwischen Deutschland, der Schweiz, Frankreich, Österreich und den Niederlanden wählen, um die jeweiligen Feiertage in den Kalender zu übernehmen. Dieser bietet wahlweise die Übersicht über das ganze Jahr, einen Monat, eine Woche oder über einen Tag. Aktiviert man den entsprechenden Button, werden Termine, die bereits mit einem Termin belegt sind, deutlich hervorgehoben.

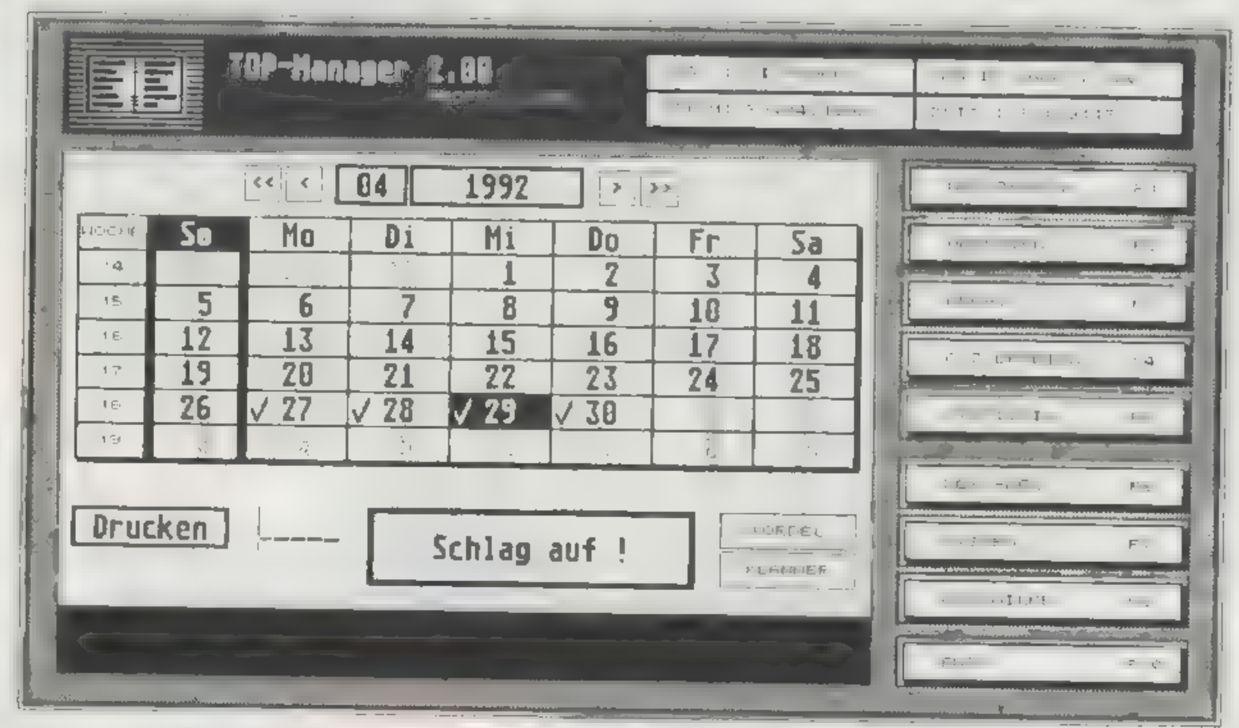


Abb. 1: Der Hauptbildschirm des TOp-Managers stellt den Kalender sowie die weitere Funktionsauswahl bereit.

Wichtigstes Detail ist sicher die Tagesübersicht mit Datum und Wochentag, sowie der Woche bzw. dem Tag im Jahr. Auf den ersten Blick erscheint die halbstündliche Termin-Unterteilung. Die Zeitmarken lassen sich jedoch auch minutenweise einstellen. Jedem Termineintrag können über beliebige Zeiträume numerische Daten mitgegeben werden (Km, Std, DM ...), die später für beliebige Zeitabschnitte auswertbar sind. Weiterhin gibt es pro halbe Stunde einen kleinen Notizblock, der für jeden Termineintrag umfangreiche Erläuterungen ermöglicht. Er öffnet sich auf Tastendruck auch automatisch mit dem richtigen Eintrag, wenn man in der Tagesseite den Cursor auf dem gewünschten Termin stehen hat. Die Feldbezeichnungen sind frei konfigurierbar, um ein optimales Anpassen der Terminseite an die Bedürfnisse des Anwenders zu ermöglichen. Wer einen Scanner besitzt, kann hier auch zu dem jeweiligen Termin gespeicherte Grafiken archivieren, wie z.B. Stadtplan-Ausschnitte.

Regelmäßige Termine

Eine ausgefeilte Wiederholungsautomatik erlaubt es, auf speichersparende Weise zyklisch organisierte Termine (mit Warnmöglichkeit) einzutragen. (z.B. jeder 3. Montag, jeder 10. Tag im Monat etc.). Einträge mit z.B. täglicher Wiedervorlage sind ebenfalls einstellbar. Durch Invertieren der Zeitanzeigefelder erreicht man eine schnelle Tagesübersicht der freien bzw. belegten Termine. Besitzen Sie einen der portablen Terminplaner für die Hosentasche, wie es sie von Sharp, Casio, Psion und von Atari (Portfolio) gibt, so können Sie deren Termin-Eintragungen mit der Terminverwaltung im TOp-Manager untereinander austauschen.

Durch Starten des TOp-Manager vom Dektop aus gelangt man direkt in die Hauptseite, welche neben der aktuellen Monatsübersicht auch diverse Funktionstasten-Buttons zum Verzweigen in die jeweiligen Unterprogramme enthält. Sehen wir uns die wichtigsten dieser Funktionsgruppen einmal näher an:

Notizblock

Hinter dem Stichwort Notizblick verbirgt sich eine leistungsfähige Aufgabenplanung mit Datums- und Prioritätenvorgaben, Sortier-, Text-Import- und Export-Funktio-

nen (siehe auch [1]). Weiterhin enthält der Notizblock die unwahrscheinlichsten Hilfsfunktionen, deren Aufzählung den Umfang dieses Artikels übersteigen würde. Neben dem Erfassen und Sortieren von Texteingaben kann er auch eingegebene Rechenformeln, die weit über das kleine Einmaleins hinausgehen, untersuchen und berechnen. Wem all dies noch nicht genügt, der kann als Ergänzung zum TOp-Manager das TOp-Book-Accessory erwerben, was eine Erweiterung des genannten Notizbuches darstellt und den Zugriff auf die Notizblock-Daten auch aus anderen Programmen heraus ermöglicht.

Abb. 2: Die grafische Darstellung im Projektplaner ist sehr übersichtlich und optisch ansprechend.

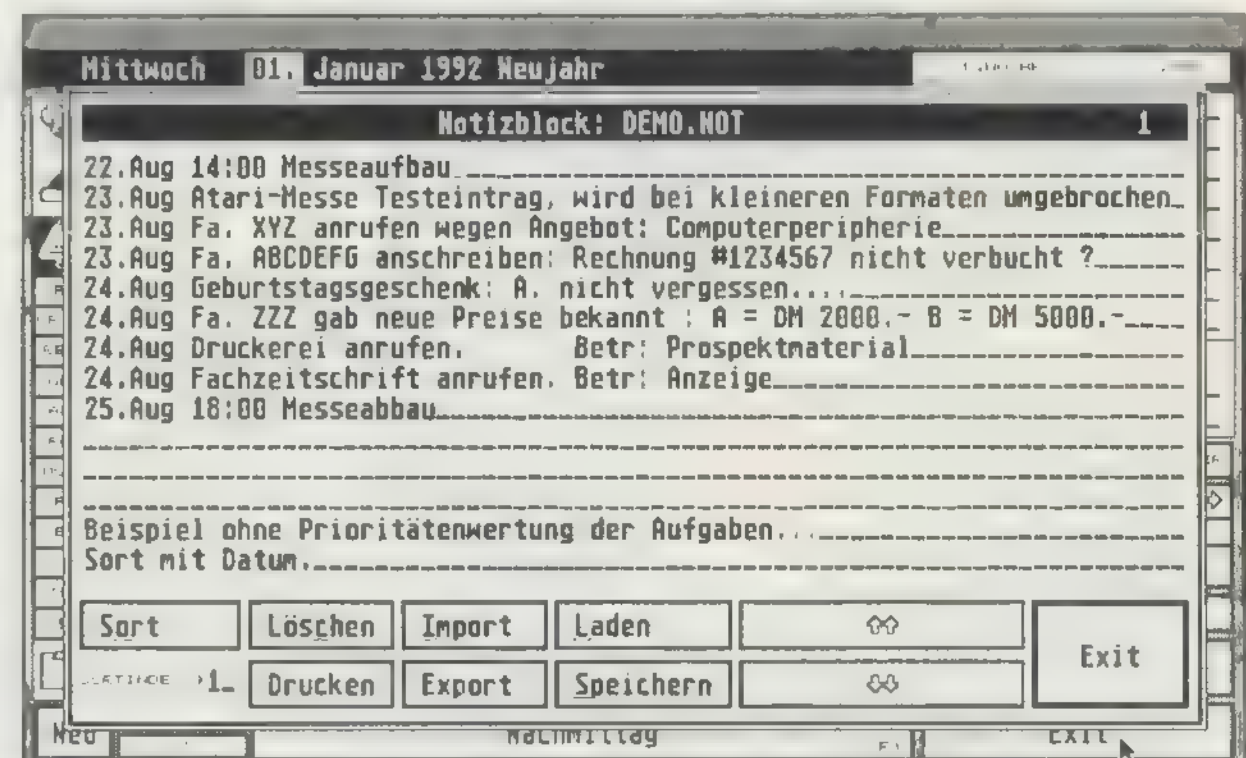


Abb. 3: Der Notizblock TOp-Book dient als einfache Aufgabenplanung, die als Accessory jederzeit bereitsteht.

Adressen

Gleiches gilt auch für die integrierte Adreßverwaltung, zu der es zwecks externem Zugriff das TOp-Adreß-Accessory gibt. Durch eine Ausgabemöglichkeit direkt in den Tastaturpuffer kann man im TOp-Manager gespeicherte Daten direkt in andere Programme einspielen, wie z.B. in ein Textprogramm. Auch hier findet sich etwas besonders Pfiffiges: Ein in der Adreßmaske enthaltenes Datum kann in einer sogenannten Adreß-Mailbox ausgewertet werden. Dort werden die Termine mit dem aktuellen Systemdatum verglichen und bei Übereinstimmung erfolgt ein Hinweis: Auf diese Weise sollten Geburts- oder Hochzeitstage nie mehr vergessen werden. Fast schon selbstverständlich ist, daß die in der Adreßverwaltung enthaltenen Daten zum Ausdruck von Karteikarten oder Adreßaufklebern benutzt werden können. Sollten Sie an Ihrem Computer ein Modem benutzen, so kann dieses auf Mausklick die gespeicherte Telefonnummer automatischen anwählen.

Datenverwaltung

Eine im TOp-Manager integrierte, kleine Datenbank dient beispielsweise dem Archivieren und Verwalten von Artikeln oder beliebigen anderen Daten.

Als Zusatz zum TOp-Manager bietet der Hersteller u.a. Datendisketten mit Informationen über Messen oder Hotels im In- und Ausland an. Aber auch jede andere, mit einem ASCII-Text-Editor erstellte Datensammlung läßt sich hiermit bearbeiten. Eine Besonderheit: Wenn Sie spaltenweise aufgebaute Textdateien verwenden, läßt sich die gesamte Datei nach dem Inhalt einer ausgewählten Spalte umsortieren. Auch das Auswerten und Drucken einer solchen Datei ist problemlos möglich.

Statistik

Sollten Sie den TOp-Manager dazu benutzen, ein Fahrtenbuch oder eine Übersicht geleisteter Arbeitsstunden zu erstellen, so ist die 'Statistik' die richtige Funktion zur Auswertung und Darstellung. Bei Bedarf ermittelt diese Funktion ganz schnell die Entfernungskilometer zwischen zwei oder mehreren Orten. Auch die Ermittlung der aktuellen Uhrzeit von anderen Orten unserer Erdkugel ist möglich. So ist hier u.a. die Weltkarte als Grafik gespeichert, in der man die gesuchte Zeitzone einfach anklikken kann.

Projekte planen

Nehmen wir mal an, Sie oder Ihre Firma planen ein umfangreiches Projekt, also eine umfangreiche Aufgabe, bei der zahlreiche Termine zu koordinieren sind. So ist beim Bau eines Hauses sicher die Erledigung aller Baugenehmigungs-Hürden Voraussetzung für den Aushub der Baugrube. Danach wird das Fundament, der Keller, der erste Stock, etc. in Angriff genommen. Ganz logisch, daß die Dachdecker erst eingeplant werden können, nachdem das Dachgeschoß fertig ist. Im Laufe dieses Projektes sind sicher viele Einzelaufgaben parallel zu erledigen, aber zu fast jeder Aufgabe gibt es Voraussetzungen, die erst erfüllt sein müssen, und andere Dinge lassen sich erst in Angriff nehmen, wenn wiederum diese Aufgabe erledigt ist.

Hier kann der Projektplanungsteil des TOp-Managers erheblich zur Planung und Übersichtlichkeit beitragen. Dazu erstellt man sich mittels einer gut verständlichen Syntax zunächst ein grobes Gerüst der einzelnen Teilaufgaben. Diese werden danach immer weiter unterteilt und mit dem für die Erledigung geschätztem Zeitbedarf eingetragen. Außerdem werden die zuvor genannten Zusammenhänge der zeitlichen Abfolge festgelegt.

Aus dieses Angaben erstellt der TOp-Manager ein übersichtliches Diagramm, das hervorragend geeignet ist, den zeitlichen Ablauf zu überblicken. Aus diesem Diagramm kann man auch ablesen, in welchen Teilaufgaben noch genügend Luft steckt, so daß eine kleine Verzögerung kei-

ne Gefahr für das gesamte Projekt darstellt. Umgekehrt läßt sich aber sofort erkennen, wenn die Verzögerung einzelner Abschnitte den gesamten Baufortschritt gefährdet. Man stelle sich nur mal die vermeidbaren Kosten vor, wenn der für einen bestimmten Termin gemietete Baukran auftaucht und mangels erledigter Vorarbeiten ungenutzt herumsteht.

Termin-Druck

Ist die Verkettung aller Vorgänge einmal abgeschlossen, soll das Ganze natürlich auch auf übersichtliche Weise zu Papier gebracht werden. Hierfür sieht der TOp-Manager umfangreiche Druck- bzw. Plotfunktionen vor. Vor dem Hintergrund eines ordentlich beschrifteten Wochen- und Tageskalenders erscheinen auf dem Papier alle Einzel-Projekte neben- und untereinander.

Zum Ausdruck eignen sich sowohl 9- und 24-Nadel-, als auch Tintenstrahl- und Laser-Drucker sowie HPGL-fähige Plotter. Durch die Möglichkeit der Ausgabe in Form einer GEM-Vektorgrafik können diese Diagramme auch mit Programmen wie Calamus, SciGraph etc. weiterverarbeitet und sogar in hoher Qualität belichtet werden.

Zusätzlich zu den grafischen Ausgabeformaten sieht das Programm auch sortierte und formatierte Listenausgaben der Einzel-Projekte vor. Ein Export der Vorgänge in eine Volltext-Datenbank erlaubt es, dort weitere projektbezogene Informationen hinzuzufügen. Ein vielseitiges Export- und Importmodul ermöglicht den Datenaustausch zwischen den TOp-Manager-Dateien und externen Programmen in allen gängigen Formaten.

Technisches

Der TOp-Manager läuft erwartungsgemäß sowohl auf TTs wie auch auf Großbildschirmen einwandfrei; bei manchen Funktionen wird dabei gar die vorhandene Bildschirmauflösung voll ausgenutzt, was der Übersichtlichkeit sehr zugute kommt.

Als Manko ist jedoch die Tatsache zu bewerten, daß der TOp-Manager überwiegend in Dialogboxen abläuft und sämtliche Funktionsauswahlen über Buttons realisiert sind, wobei jedoch immerhin eine vollständige Tastatursteuerung vorhanden ist. Die Verwendung von Fenstern und GEM-Menüs hätte entscheidende Vorteile gehabt: Zum einen ließen sich in diesem Falle mehrere Funktionen des TOp-Managers parallel geöffnet halten, zum anderen könnte man durch skalierbare Fenster den Bildschirm jeweils so nutzen, wie es für die gerade anstehende Aufgabe optimal erscheint. Darüberhinaus sind Dialogboxen in einer Multitasking-Umgebung sehr hinderlich – und das kann dank Mag!X und MultiGEM schon heute eine Einschränkung darstellen. Erfreulicherweise hat der Hersteller im Hinblick auf MultiTOS bereits eine entsprechende Anpassung angekündigt.

Zusammenfassung

Mit den für ein Terminplanungsprogramm unerwartet zahlreichen Hilfs- und Sonderfunktionen stellt der TOp-Manager ein weiteres Paradebeispiel leistungsfähiger Software für den Atari dar. Das Programm ist nach einer entsprechenden Einarbeitungszeit eine geradezu perfekte Hilfe zur Termin- und Projektplanung. Das über 200-seitige Handbuch ist ausführlich und verständlich geschrieben; zahlreiche Beispiele und Abbildungen erleichtern das Einarbeiten. Eine integrierte Hilfe-Funktion gibt außerdem aus dem Programm heraus hilfreiche Erklärungen zu den wesentlichsten Funktionen, so daß der Griff zum Handbuch weitgehend unnötig wird.

Der TOp-Manager wird in der Version 2.0 für DM 359,- angeboten. Wer nicht ganz so tief in die Materie einsteigen möchte und mit der bewährten Vorgängerversion 1.32 zufrieden ist, kann diese nach wie vor für DM 248,- erwerben. Ist man dann auf den Geschmack gekommen, berechnet RAK nur den Differenzbetrag für die aktuelle Version. go/cs

[1] Ernst Payerl, TOp-Book, Atari Journal 3/92, S. 88f, Heim Verlag

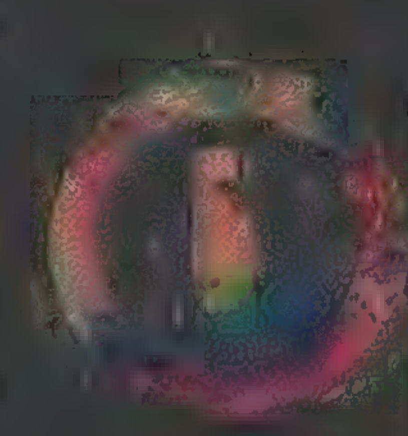
TOp-Manager 2.0

Datenblatt

- Vertrieb: RAK Hard- und Software, Dipl.-Ing.(FH) R. Kuczinski, Große Horststr. 12, 6701 Altrip, Telefon (06236) 2776, Fax (06236) 3405
- Preis: DM 359,-

Bewertung

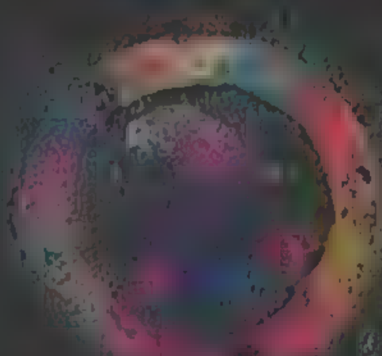
+ ausgefeilte Funktionen
+ verständliches Handbuch
+ flexible Terminverwaltung
– läuft komplett in Dialogboxen



TOS Extension Card

Die universelle Lösung für wirklich alle ST-Modelle

Die klassische TOS Extension Card eignet sich zum Einbau von TOS 2.06 in alle ST-Modelle. Selbst im 520/1040ST mit anderen Erweiterungen findet die TOS Extension Card noch ein freies Plätzchen.



TOS Extension Card CPU

Die elegante Lösung zum Aufsetzen auf die CPU

Ähnlich wie ein MS-DOS-Emulator wird die TOS Extension Card CPU auf den Prozessor aufgesetzt. In allen STs mit gesockelter CPU oder Sockel auf der CPU beschränkt sich der Einbau auf das Einstecken der CPU-Lösung – fertig.



TOS Extension Card MEGA

Die optimale Lösung für alle Mega STs

Ganz speziell für Mega STs wurde die TOS Extension Card MEGA entwickelt. Durch den durchgeschleiften Systembus läßt sich diese Bauform auch zusammen mit Grafikkarten und ähnlichen Erweiterungen benutzen.



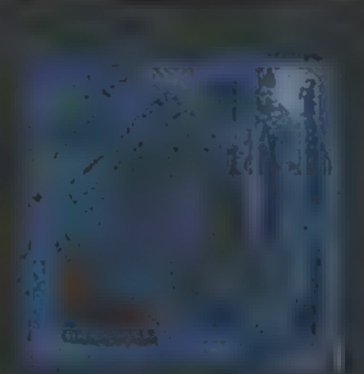


Das offizielle Update

Von Atari stammt TOS 2.06, die aktuelle TOS-Version für den Mega STE mit eingebautem TT-Desktop. Von Artifex kommt die TOS Extension Card in den drei beschriebenen Varianten. Das Ergebnis: Ein neues TOS zum problemlosen Nachrüsten in allen STs.

Warum ein neues TOS?

TOS 2.06 ist der aktuelle Stand der Entwicklung des TOS. Der neue Desktop bringt mehr Komfort – ohne mehr RAM-Speicher zu belegen. Außerdem wurden viele der bekannten Fehler älterer TOS-Versionen beseitigt.

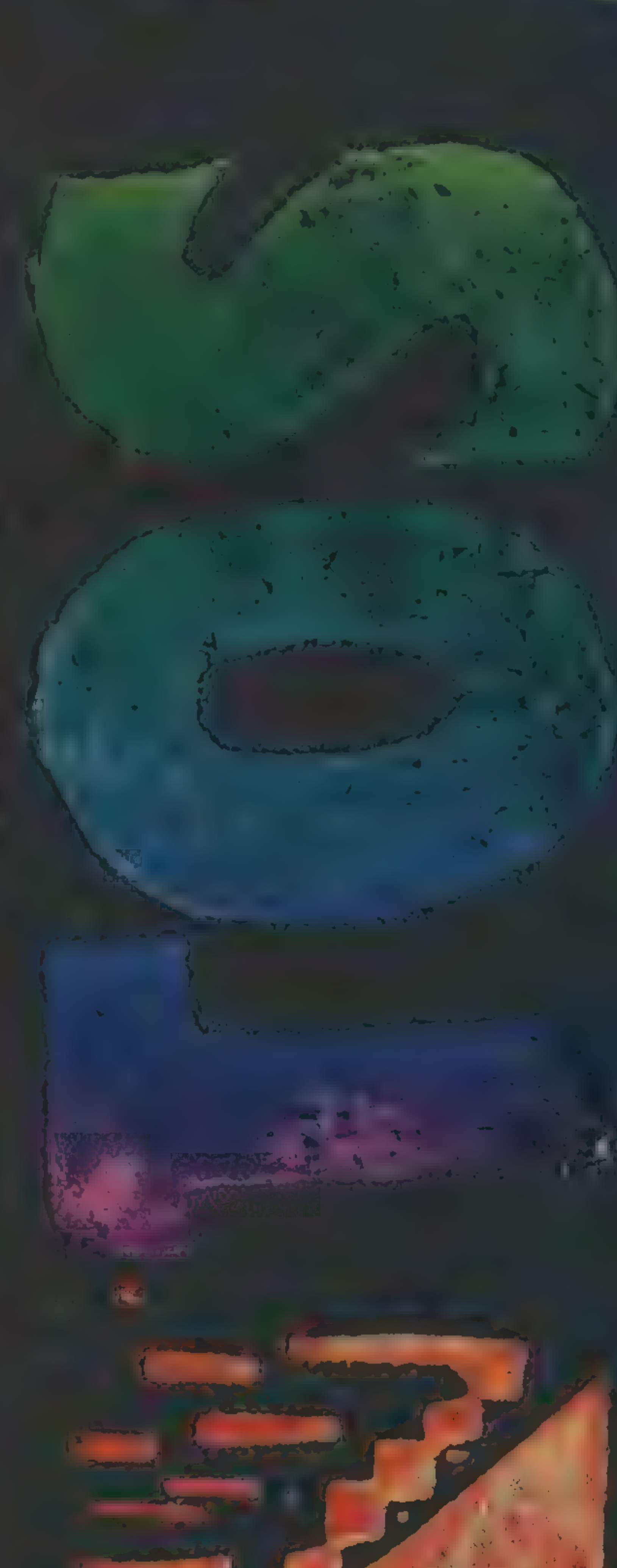


Null problemo

Bis zu sieben Fenstern öffnen? Nach Dateien suchen? Scrollen in Fenstern mit selektierten Dateien? Für jede Datei ein eigenes Icon verwenden? Neue Icons selbst erstellen und nachladen? Programme auf dem Desktop ablegen und von dort aus starten? Alles kein Problem mit TOS 2.06.

Auf Tastendruck

Alle Menü-Funktionen des Desktop können jetzt auch über die Tastatur aktiviert werden. Genauso einfach ist das Öffnen eines Fensters und das Starten eines Programmes: Ein einziger Tastendruck genügt.





Und der Preis?

Alle drei Varianten der TOS Extension Card (inkl. Original TOS 2.06) sind für je DM 198,– bei ausgewählten Fachhändlern oder direkt bei Artifex erhältlich. Rufen Sie uns an, wir nennen Ihnen gerne den Fachhändler mit Einbauservice in Ihrer Nähe!



computer gmbh

Anton-Burger-Weg 147
W-6000 Frankfurt/Main 70
Telefon (069) 646 885 18
Telefax (069) 646 886 18

Computer & Recht

Da in den letzten Wochen keine wesentlichen Entscheidungen in der EDV-Rechtsprechung ergangen sind, möchten wir in dieser Ausgabe auf ein einzelnes Thema im Detail eingehen: Schwerpunkt dieser Computer & Recht Kolumne soll die Frage nach den Rechten des Käufers bei Mängeln in der Hard- und Software, also die Geltendmachung eines Garantiefalles sein.

Die Problematik ist jedoch ganz und gar nicht pauschal abzuhandeln. Vielmehr kommt es zum einen auf die konkrete Situation an, in welcher es um Mängel in der Hard- bzw. Software geht, zum anderen, ob es in erster Linie darauf ankommt, ein Ersatzgerät zu erlangen, kostenlose Nachbesserung zu erreichen, den Kaufpreis zu drücken (Minderung) oder den Kauf gar rückgängig zu machen (Wandelung). Weiterhin kommt es auch darauf an, ob das Nichtvorhandensein des Mangels nicht vom Verkäufer sogar ausdrücklich zugesichert worden ist. Und schließlich hängt die Geltendmachung von Rechten auch von den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGBs) des Verkäufers ab. Unser Beitrag soll hierbei zunächst Hilfestellungen für den Käufer geben. Aber auch der Händler kann aus diesem Artikel die Möglichkeiten entnehmen, die ihm durch entsprechende Gestaltung seine Geschäftsbedingungen vor unberechtigter Inanspruchnahme von Garantiefällen zustehen.

Die Zeit

In Rechtsfragen nicht wegzudenken ist der alles entscheidende Zeitfaktor. Ihr gutes Recht schmilzt nämlich zu einem Nichts zusammen, wenn Sie die geltenden Fristen mißachten. Bedenken Sie daher:

Die alles entscheidende Frist bei einem Kauf neuwertiger Sachen beträgt grundsätzlich sechs Monate gerechnet vom Datum des Kaufs. Bemerken Sie einen Mangel erst später, dann handelt es sich nicht mehr um einen Garantiefall, sondern um eine normale kostenpflichtige Reparatur. Allerdings steht Ihnen auch das Recht zu, einen sofort nach dem Kauf entdeckten Mangel erst am Ende der sechs Monate als Garantiefall zu rügen. Häufig versuchen Händler, die Auseinandersetzung um einen Garantiefall so lange hinauszuzögern, daß die Sechs-Monats-Frist überschritten wird und der Händler nunmehr mit der Verjährung eine Schadensbehebung ablehnt. Hat jedoch der Käufer den Mangel rechtzeitig (also innerhalb der Frist) dem Händler angezeigt, so bleibt ihm das Recht auf Wandelung oder Minderung erhalten, und der Verkäufer kann sich nicht auf die Verjährung berufen.

Harte Mängel

Mängel in der Hardware sind im allgemeinen leicht zu entdecken – spätestens dann, wenn nichts mehr geht. In einem solchen Fall stehen dem Käufer die rechtlichen Möglichkeiten der oben beschriebenen Minderung oder Wandelung des Kaufvertrages oder ein Austauschgerät zu.

Jetzt kommen jedoch die AGBs des Händlers ins Spiel: Dort findet man häufig zu Recht die Klausel, daß die Wandelung und Minderung ausgeschlossen ist. Vielmehr steht dem Käufer zunächst nur ein Nachbesserungsanspruch zusteht, der erst nach zweimaligem Scheitern ein Recht zur Wandelung oder Minderung entstehen läßt. Diese Formulierung ist rechtlich nicht zu beanstanden und wird sich in den meisten Geschäftsbedingungen finden, weil sich der Händler vor den Kosten einer Wandelung oder Minderung schützen möchte.

Wenn zwei Reparaturversuche mißlungen sind, dann lassen Sie sich nicht mit einem weiteren abspeisen, sondern verlangen Sie ein neues Gerät, denn dazu ist der Händler verpflichtet. Allerdings können Sie nun auch den Kaufpreis angemessen mindern oder auch Wandelung verlangen. Letzteres kann allerdings problematisch sein, wenn sie bei einem Kauf mehrerer Einzelteile (Computer, Monitor, Drucker und sonstige Peripheriegeräte) den gesamten Kauf wandeln möchten, obwohl nur ein Teil mangelhaft war.

Wenn Sie nun die vergangenen Folgen dieser Kolumne aufmerksam gelesen haben, dann werden Sie jedoch wissen, daß eine Wandelung einer Gesamtanlage bei einem Mangel eines einzelnen Teils nur dann möglich ist, wenn alle Teile in Form einer Komplettlösung für eine Spezialanwendung verkauft wurden. Ist dies der Fall (der Käufer muß dies im Zweifelsfall beweisen), so steht ihm auch das Recht zur Wandelung und Minderung der Gesamtanlage zu.

Weiche Mängel

Deutlich problematischer ist ein Mangel an der Software. Dies kommt daher, daß Fehlfunktionen sehr oft weniger in Fehlern der Software begründet sind, als in Bedienungsfehlern des Anwenders. Das macht es für den Laien sehr schwierig, echte Softwaremängel zu erkennen. Hinzu kommt, daß es sich bei Softwaremängeln auch um qualitative Fehler handeln kann: So kann es durchaus sein, daß der Fehler in einer schlechten Kopie oder in einem Fehler auf der Diskette begründet ist.

Problematisch ist jedoch der Fall, daß die Software selbst schwerwiegende Mängel besitzt, die ein Arbeiten damit unmöglich macht. Auch hier ist nämlich zunächst der Verkäufer erster Ansprechpartner. Ihm ist es jedoch nicht zuzumuten, den Fehler zu beheben. Dies kann nur der Softwarehersteller, der jedoch nur im seltensten Fall auch direkter Verkäufer ist. An wen soll sich daher der Käufer halten?

Gundsätzlich sollte der Händler zuallererst angesprochen werden. Wenn dieser nämlich über geschultes Personal verfügt, kann man dort schnell feststellen, ob es

sich bei den gerügten Mängeln um Bedienungs- oder Software-Fehler handelt. Sind Bedienungsfehler ausgeschlossen oder bleiben zumindest Zweifel bestehen, so sollte sich der Kunde unverzüglich an den Software-Hersteller wenden mit der Bitte um Stellungnahme. Auch dort wird man zunächst versuchen, den Fehler zu reproduzieren, um Bedienungsfehler auszuschließen. Soweit der Software-Hersteller entsprechende Kulanz zeigt, wird man dort schnell reagieren und eine von diesem Fehler behobene Version dem Kunden zukommen lassen. Dies ist der Ablauf im Normalfall.

Anders ist dies jedoch, wenn die AGBs des Händlers bzw. des Software- Herstellers Berücksichtigung finden: Wenn der Händler grundsätzlich seine Haftung für Fehler in der gekauften Software ausschließt, so verstößt dies gegen das Gesetz. Er muß dann für entsprechenden Ersatz sorgen oder den Vertrag wandeln bzw. mindern. Problematisch ist es jedoch, wenn auch die Geschäftsbedingungen des Software-Herstellers Einfluß nehmen möchten.

Schutzhüllenverträge

Grundsätzlich ist nämlich festzustellen, daß beim Kauf einer Software ausschließlich die Geschäftsbedingungen des Händlers gelten. Die Geschäftsbedingungen des Software-Herstellers finden keinerlei Bedeutung. Daran ändert sich auch nichts im Hinblick auf die häufig aufgefundene Praxis der sogenannten 'Schutzhüllenverträge'. Hierbei handelt es sich um Geschäftsbedingungen, die zumeist auf der Rückseite eines versiegelten Umschlages abgedruckt sind. Auf dem Siegel findet sich dann der Aufdruck, daß die umseitigen Geschäftsbedingungen Vertragsbestandteil werden, wenn das Siegel zerstört oder die Packung beschädigt wurde.

Auch wenn fast alle Hersteller diese Form der Geschäftsbedingungen wählen – sie wird von der Rechtsprechung nicht anerkannt, weil Geschäftsbedingungen der Vertragsparteien grundsätzlich **vor** Vertragsschluß zur Kenntnis genommen werden müssen. Da jedoch der Softwarehersteller nicht Vertragspartner wird, wenn die Software im Laden gekauft wird und schließlich seine Geschäftsbedingungen auch nicht **vor** dem Kauf zur Kenntnis genommen werden können, sind sie unerheblich. Etwas anderes gilt unter Umständen, wenn das Programm direkt beim Hersteller erworben wurde. Aber auch hier gilt, daß die Geschäftsbedingungen nur dann Vertragsbestandteil werden können, wenn der Käufer **vor** Vertragsschluß von ihnen Kenntnis nehmen konnte.

Aus diesem Grund lassen sich die Hersteller mit der Registrierungskarte noch den Satz unterschreiben, daß von den Geschäftsbedingungen Kenntnis erlangt wurde und diese zum Zweck der Update- und Hotline-Vereinbarung akzeptiert werden. Erst in einem solchen Fall kann sich der Hersteller durch besondere Maßnahmen vor unberechtigten Forderungen schützen.

Wenn nun der Kunde eine Reklamation geltend machen möchte, so kann der Software-Hersteller unter Hinweis auf seine (akzeptierten) Geschäftsbedingungen auf eine angemessene Instandsetzungsfrist verweisen und ebenfalls nach mehrmaligem Nachbesserungsversuch den Vertrag mindern oder gar wandeln. Hier sollte der Kunde die voreilige Inanspruchnahme der Gerichte vermeiden, weil Gerichtsverfahren wegen Software-Mängeln aufgrund der notwendigen Sachverständigen-Gutachten sehr teuer werden können.

Musterbrief für Vertragswandlung

Firma XYZ-Soft
Weichwarenstr. 10
10010 Harteware 1

Betr. Reparatur des Computers ABC
Rechnungsnummer: 4711

Sehr geehrte Damen und Herren,

der von Ihnen nunmehr zum zweiten Mal reparierte Computer ABC weist noch immer die in meinem Schreiben vom ... gerügten Mängel auf. Auf einen weiteren Reparturversuch kann ich aufgrund des damit verbunden Nutzungsausfalls nicht mehr eingehen. Ich trete daher in Form der Wandelung vom Kaufvertrag zurück und erwarte Ihre Bestätigung bis spätestens zum ...

Sollte ich bis zu diesem Zeitpunkt eine Bestätigung nicht verzeichnen könne, werde ich zur Klärung der Angelegenheit die notwendigen rechtlichen Schritte einleiten.

Mit freundlichen Grüßen

Literarische Mängel

Problematisch ist auch ein Mangel in der mitgelieferten Dokumentation. Auch hier bleibt jedoch der nachvollziehbare Nachweis eines Mangels schwierig, da durchaus ein geübter Anwender Erläuterungen verstehen kann, die dem Anfänger noch als böhmische Dörfer vorkommen und von letzterem daher als Mangel gerügt werden. Auch hier sollte zunächst ein erfahrener Bekannter oder auch der Händler herangezogen werden, um Hilfe in Form von Erläuterungen zu erbringen. Gerichtliche Hilfe kann nämlich auch hier aufgrund der häufigen Notwendigkeit eines Sachverständigen sehr teuer werden.

Die Zusicherung

Problematisch kann es für den Verkäufer werden, wenn er einen bestimmten Erfolg oder eine bestimmte Eigenschaft der Anlage oder der Software zugesichert hat, welche nicht eingetreten ist. In einem solchen Fall haftet der Verkäufer zur Wandelung/Minderung auch noch auf Schadensersatz – und das kann gerade bei professionellen Anwendungen sehr teuer werden.

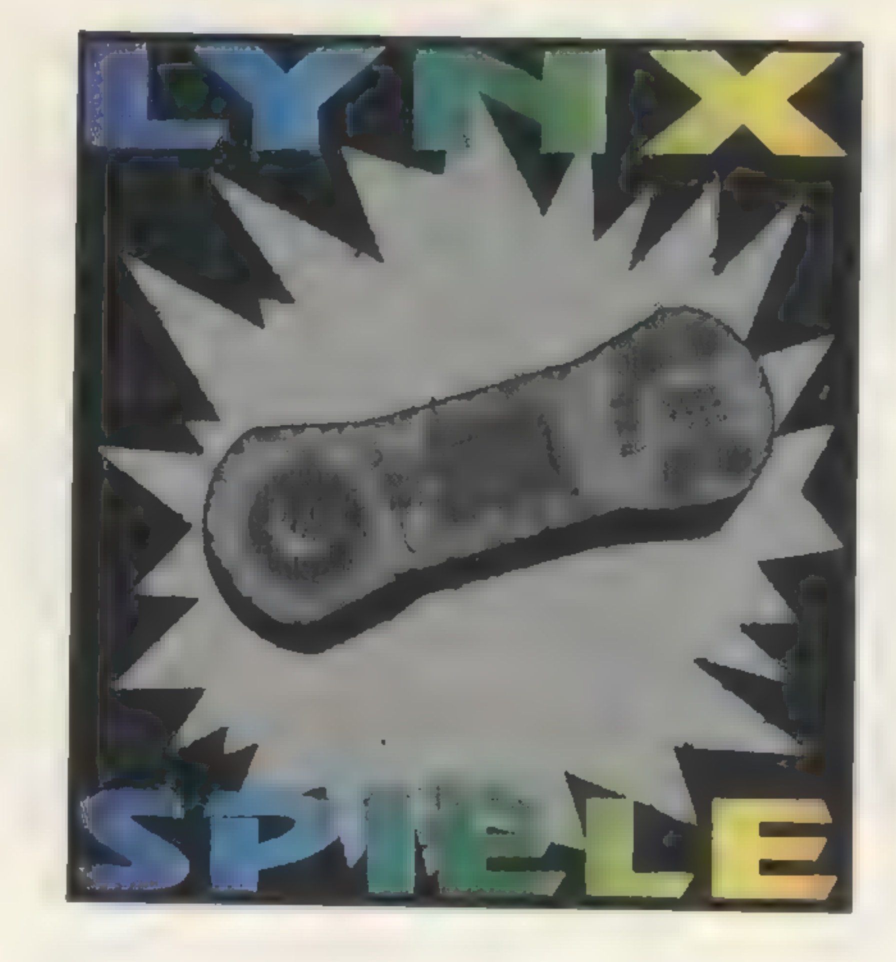
Die Beweislast für eine zugesicherte Eigenschaft trägt allerdings der Käufer, der ohne Zeugen oder schriftliche Zusagen kaum eine gerichtliche Aussicht auf Klärung haben wird. Auch hier sollte ein Blick in die AGBs geworfen werden, in denen sich häufig der nicht zu beanstandende Satz wiederfindet, daß außerhalb der Geschäftsbedingungen keine Vereinbarungen getroffen wurden und weitere Vereinbarungen nur dann wirksam sind, wenn sie schriftlich fixiert und beiderseitig unterschrieben worden sind.

Die Abhilfe

Wenn es tatsächlich nach mehrmaligen Reparaturen oder anderen Versuchen der Nachbesserung einmal hart auf hart kommen sollte und Händler oder Software-Hersteller sich weigern, Abhilfe zu schaffen, soll das nebenstehend abgedruckte Schreiben Formulierungshilfe sein, um zum nötigen Erfolg zu gelangen. ck/cs

---

Christoph Kluss ist Rechtsanwalt in Frankfurt am Main.



Lynx News

Um den Verkauf der Lynx weiter anzukurbeln, hat Atari in Deutschland eine große Werbekampagne in Rundfunk und Fernsehen gestartet. Für die Lynx wurde ein neuer Fernsehspot gedreht, der in den bekannten Satellitenprogrammen regelmäßig ausgestrahlt wird. Auch auf dem amerikanischen Markt ist man bei Atari bemüht, den Vorsprung der Konkurrenz nicht noch größer werden zu lassen. So laufen zur Zeit auch dort auf den größeren Stationen Werbespots für die Lynx.

Neues von Telegames

Nach den überaus erfolgreichen Spielen 'Qix' und 'Ultimate Chess Challenge' stehen weitere Titel von Telegames kurz vor der Veröffentlichung. So kommt mit 'The Guardians: Storm Over Doria' das erste Fantasy-Rollenspiel für die Lynx auf den Markt. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an diesem Abenteuer teilnehmen und in die Rolle eines Kämpfers schlüpfen, die mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet sind. Gemeinsam machen Sie sich auf die Suche nach dem bösen Zauberer Quelling, der den Prinzen Creshin entführt sowie seine geheimnisvolle Krone gestohlen hat. Die Krone, so erzählt man sich, besitzt magische Kräfte, mit dessen Hilfe sich sogar das Wetter im Land Doria beinflussen läßt. Zahlreiche Monster, rund dreißig Zaubersprüche sowie die Möglichkeit, mit den im Land Doria vorkommenden Personen zu kommunizieren, lassen richtiges Rollenspiel-Feeling aufkommen.

Für jede Menge Action ist in 'Double Dragon' und 'Super Off-Road' gesorgt. 'Double Dragon' ist ein Karate-Spiel für zwei Spieler, und bei 'Super Off-Road' können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig auf acht verschiedenen Rennstrecken mit Geländewagen durch den Matsch und Schlamm wühlen. Mit dem Erscheinen dieser beiden Spiele kann im Laufe des Sommers gerechnet werden.

S.T.U.N. Runner

In S.T.U.N. Runner sind Sie in einem Labyrinth aus Höhlen und Straßenzügen mit einer neuartigen Kampfmaschine unterwegs



und müssen sich gegen feindliche Abfangjäger zur Wehr setzen. Rasante Grafiken und tolle digitalisierte Soundeffekte mit Sprachausgabe sorgen für jede Menge Action und Unterhaltung.

Super Skweek

Von Loriciel stammt das lustige und farbenfrohe Spiel Super Skweek. Aufgabe des Titelhelden Skweek ist es, Bodenplatten in über 100 Levels umzufärben, was durch einfaches Darüberlaufen geschieht. Viele unfreundliche Gesellen versuchen nun jedoch, Skweek das Leben möglichst schwer zu machen. Der weiß sich natürlich zu helfen: In jedem Level findet sich ein Shop, in dem Skweek geeignete Mittel zur Gegenwehr kaufen kann. Für jeden Level existiert ein 14-stelliges Paßwort, so daß man jederzeit im letzten Level weiterspielen kann. Super Skweek ist ein technisch brilliant umgesetztes Spiel, das durch seinen hohen Unterhaltungswert auch nach längerer Zeit noch Spielspaß verspricht.



Crystal Mines II

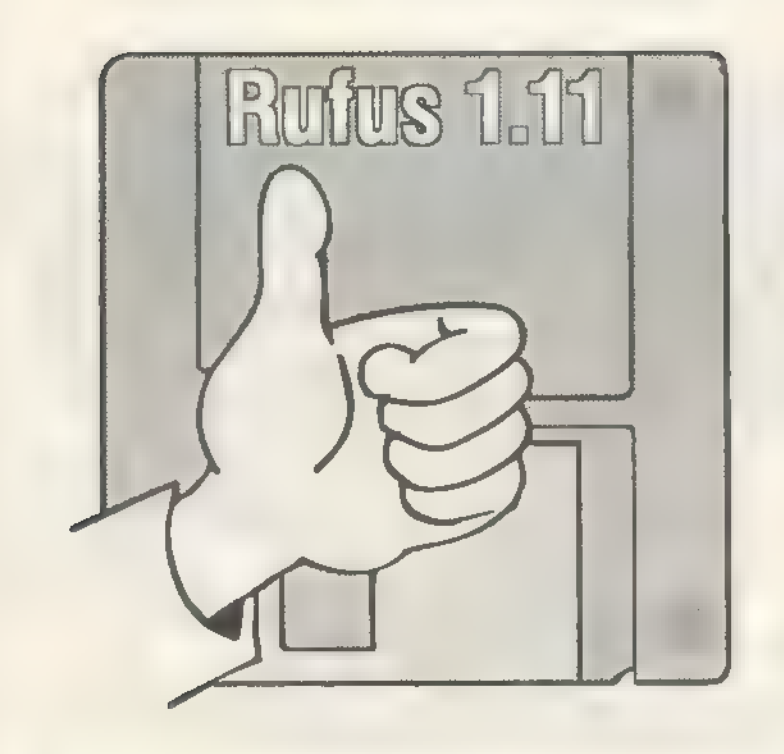
Als Vorbild zu Crystal Mines II diente der bekannte Klassiker Boulder Dash. In jedem Level liegen zahlreiche Diamanten zwischen losem Gestein und Monstern herum. Ihre Aufgabe ist es nun, die Diamanten möglichst schnell einzusammeln und dabei zu verhindern, daß Ihnen die Steine auf den Kopf fallen. Ihr Schürfroboter ist glücklicherweise mit einer Bordkanone



ausgestattet, so daß Sie die hartnäckigen Monster regelmäßig ins Jenseits befördern können. Sehr spannend ist Crystal Mines II nicht gerade, dafür aber umso kniffliger. Durch verschiebbare Steine und durch eine Ladung TNT aus dem Weg zu räumende Barrieren ist eine genaue Planung nötig, um sich nicht selbst in eine Sackgasse zu manövrieren.

Midi Maze für Lynx?

Auch Anhänger des vom ST her bekannten Multi-Player-Spieles MidiMaze können gespannt auf die nächsten Wochen sein: Es bestehen gute Chancen, daß MidiMaze unter dem Namen Faceball 2000 auch für die Lynx erhältlich sein wird. kuw



Tip des Monats

In der deutschen DFÜ-Szene hat sich das Terminalprogramm Rufus von Michael Bernards auf breiter Front durchgesetzt. Das als Shareware erhältliche Programm in der neuen Version 1.11 möchten wir Ihnen diesmal als Tip des Monats vorstellen.

Durch das Vertriebskonzept hebt sich Rufus von herkömmlichen Shareware-Programmen ab, denn Rufus ist auf keiner Public-Domain-Diskette zu finden. Vielmehr kann das Programm entweder direkt beim Autor, aus einer Mailbox oder durch Kopieren bei einem Bekannten bezogen werden. Wie bei einem Shareware-Programm üblich, sind Sie als Anwender bei regelmäßiger Benutzung verpflichtet, an den Programmierer einen Shareware-Beitrag zu entrichten. Für DM 50,- erhalten Sie im Falle von Rufus eine registrierte Version inklusive eines Handbuchs bzw. für DM 40,- eine Version ohne Handbuch. Mit der registrierten Version erhalten Sie außerdem den BTX-Emulator von TKR, mit dessen Hilfe Sie direkt von Rufus aus auch zum BTX-Dienst der Deutschen Bundespost gelangen.

Alles neu macht der Mai

Mitte Mai wird Rufus in der Version 1.11 (Release 5) für registrierte Anwender zur Verfügung stehen. In dieser Release werden dann einige Fehler entfernt sein, die in der aktuellen Version im Bereich der Batch-Sprache noch für Probleme sorgen. Etwa zur gleichen Zeit ist dann auch die frei kopierbare Version ohne BTX-Emulator in Mailboxen zu finden oder direkt beim Autor Michael Bernards gegen Einsendung eines gepolsterten, adressierten und frankierten Rückumschlags erhältlich. Diese Version bietet bis auf den fehlenden BTX-Emulator den gleichen Umfang wie die Vollversion. Die Shareware-Version können Sie sich zu Hause in Ruhe ansehen, um sich dann bei weiterer Verwendung beim Autor registrieren zu lassen.

GEM wird großgeschrieben

Nachdem nun die Frage geklärt ist, wie Sie an Rufus kommen, ist sicher noch interessant zu erfahren, mit welchen Funktionen Ihnen der Umgang mit Modems, Baudraten und Übertragungsprotokollen leichtgemacht wird. Das auf den ersten Blick erfreulichste an Rufus ist die Tatsache, daß das Programm sauber unter GEM läuft. Hierdurch ist auch gewährleistet, das schon jetzt ein Betrieb unter MultiTOS mit entsprechender Datenübertragung im Hintergrund möglich ist.

Zum Anwählen einer Telefonnummer steht eine umfangreiche Telefonliste zur Verfügung. Die einzelnen Einträge können sortiert, geladen oder gespeichert und auch manuell umsortiert werden. Für jede Rufnummer lassen sich die Parameter getrennt einstellen und sogar eine eigene Batch- Datei definieren.

Eine eingebaute Batchsprache erlaubt das Automatisieren von immer wiederkehrenden Prozessen, wie zum Beispiel das Anwählen und Einloggen in eine Mailbox. Das Editieren von Batch-Dateien ist über den eingebauten GEM-Editor möglich, der in einem eigenen Fenster und mit einer getrennten Menüleiste arbeitet.

Als Terminalemulationen stehen TTY, VT52 sowie VT100 zur Verfügung, die Übertragungsrate ist bis 19.200 Baud einstellbar und für die fehlerfreie Datenübertragung stehen zahlreiche der gängigen Übertragungsprotokolle wie ZModem, XModem, YModem oder Kermit zur Verfügung. Für ZModem ist außerdem eine Autostart-Option anwählbar, so daß automatisch eine ZModem-Übertragung gestartet wird, wenn eine entsprechende Zeichenfolge übertragen wird. Außerdem lassen sich beliebige Protokolle als externes Modul installieren.

Durch seine saubere GEM-Programmierung ist Rufus auf vielen System einsetzbar und vor allem auch für die Zukunft unter MultiTOS gut gerüstet. Überzeugend ist auch die eingebaute Programmiersprache, die flexible Verwaltung von Rufnummern sowie die Möglichkeit, Übertragungsprotokolle als externes Modul nachzurüsten.

kuw

Rufus erhalten Sie bei:

Michael Bernards, Bussardweg 1, 5204 Lohmar-Geber sowie in vielen Mailboxen (Email: Michael Bernards @ K2 im Maus-Netz)

Scarabus 3

Scarabus 3 ist die aktuelle und damit ausgereifteste Version dieses schon seit längerem auf dem Markt befindlichen Font-Editors für Signum!2-Fonts. Da das Format der Signum!3-Zeichensätze noch nicht dokumentiert ist, existiert für diesen neusten Signum-Ableger noch kein separates Programm, sieht man einmal von dem mitgelieferten Font-Editor ab.

Obwohl die Beschränkung auf 640 x 400 Pixel für ein Utility zu Signum!2 durchaus konsequent sein könnte, erscheint die Beschränkung auch der aktuellen Scarabus-Version auf diese Auflösung im Zeitalter von Großbildschirmen und Grafikkarten überholt. Sollte sich das Signum!3-Format in Zukunft durchsetzen, wird man sich wohl bei Scarabus nicht mehr mit einer 'Frischzellenkur' begnügen können, was auch ein Fallen der antiquierten Beschränkungen zur Folge haben wird. Das gilt auch für die Accessories, die von Scarabus ausgeblendet werden. Sieht man einmal von diesen Mankos ab, ist Scarabus ein übersichtliches und benutzerfreundliches Programm.

Scarabus gestattet das Laden und das Bearbeiten von zwei kompletten Zeichensätzen, wobei jeder Font aus maximal vier Teilen (dem Editor- Zeichensatz und den drei möglichen Druckerzeichensätzen) bestehen kann. Die Drucker-Fonts können allerdings auch unabhängig vom Editor-Font gewählt werden. Die Zeichen selbst werden in zwei Netzen dargestellt, dem auflösungsabhängig etwas kleineren Editornetz und dem Druckernetz, dessen Größe vom Druckerformat abhängt. Die im Editor- und im Druckernetz dargestellten Zeichen müssen nicht dem gleichen Zeichensatz angehören und können auch sonst unterschiedlichen Tasten zugeordet sein.

Zeichenhilfen

Trotz der dem Freihandzeichnen zugeordneten kreativen Komponente weiß es jeder Font-Ersteller zu schätzen, wenn das Programm über eine Reihe von unterstützenden Zeichenhilfen verfügt. Die Arbeitsfläche ist durch einblendbare horizontale und vertikale Hilfslinien präzise einstellbar.

An einfachen Zeichenfunktionen stehen Linien, Rechtecke, Ellipsen, Ellipsenviertel und -hälften zur Verfügung. Zeichnen kann man außer mit Einzelpunkten auch mit vier Pixel großen Gruppen. Das Füllen von Flächen mit einem aktuell einstellbaren Füllmuster erleichtert die flächige Darstellung. Eine weitere wichtige Hilfe stellt das Markieren von rechteckigen Bildausschnitten dar. Diese können im folgenden verschoben oder gelöscht werden. Die Verschiebung wird alternativ als Kopieren im Netz oder als Oder-Funktion benutzt. Es besteht auch die Möglichkeit, das gesamte Netz zu verschieben. Hierbei ist zu beachten, daß über den Rand geschobene Inhalte verloren gehen. Diese Funktion findet separat auf das einzelne Zeichen oder auch auf dem gesamten Zeichensatz Anwendung.

In Scarabus integriert ist die Fähigkeit, Bilder einzuladen und aus diesen Ausschnitte in die Netze zu übernehmen. Als Bildformate sind das gebräuchliche GEM-Image- sowie das Screen- und STAD-Format verwendbar. Vor der Übernahme von Bildteilen erweist es sich meist als vorteilhaft, wenn eine Größenänderungsfunktion die Anpassung an die vorhandene und nicht veränderbare Netzstruktur erleichert: Die geladenen Bilder können deshalb sowohl einem Vergrößerungs- als auch einem Schrumpfungsprozess mit einstellbaren Faktoren unterworfen werden.

Für ein gutes Schriftbild unabdingbar ist die Benutzung proportionaler Zeichensätze. Der Entwurf solcher Zeichensätze verlangt, daß mit dem einzelnen Zeichen Informationen über das Ende des Zeichens mit abgespeichert werden. Die Einstellung der Proportionalschriftbreite erlaubt das Erzeugen von Zeichen, in die ein Leerraum schon mit integriert ist, oder die Erzeugung von Überlappungen, um ein besonders apartes

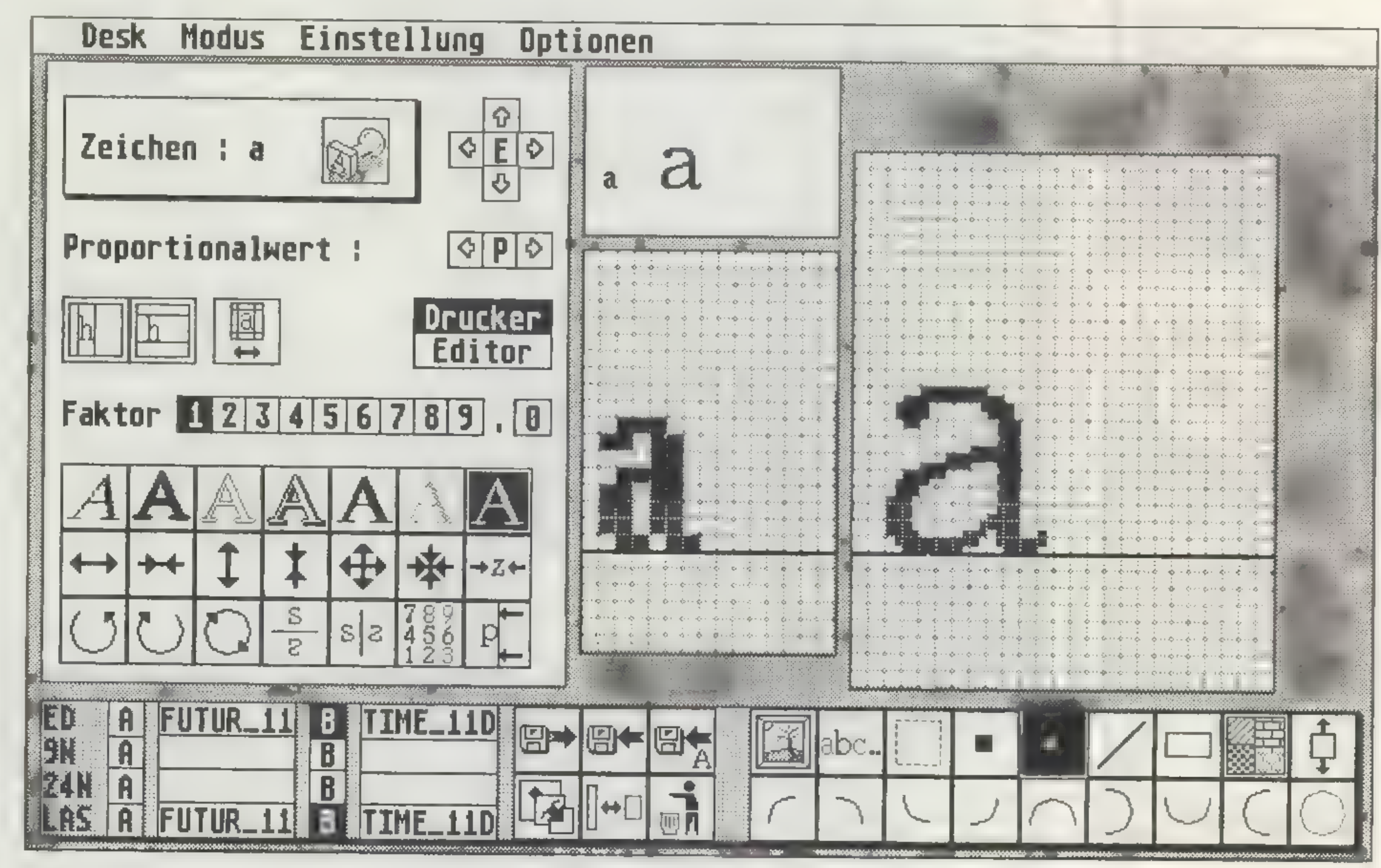


Abb. 1: Funktional und übersichtlich, aber leider ohne Fenster – die Oberfläche von Scarabus.

Schriftbild zu erzeugen. Zum Test des Schriftbildes und insbesondere der Proportionalschriftbreite existiert eine Funktion, die entsprechende Tastenfolgen auf dem Bildschirm sichtbar macht. Auch die Leer- und die Returntaste können benutzt werden. Mit der Zentrierfunktion kann man sowohl einzelne Zeichen im Netz zentrieren als auch – auf den gesamten Zeichensatz angewandt – den vorliegenden Font unproportional machen. Eine andere Funktion kopiert die Zahlen der Zahlentasten auf den Ziffernblock und macht sie gleichzeitig unproportional, so daß sie für den Einsatz in Tabellen brauchbar sind.

Abb. 2: Auch das Ausschneiden von Zeichen aus Bildern erlaubt Scarabus 3.

Abb. 3: Scarabus übernimmt auch die Zuordnung von Zeichen zu entsprechenden Tasten.

Global

Eine ganze Reihe wichtiger Operationen kann auf einzelne Zeichen sowie den ganzen Zeichensatz angewendet werden und ermöglicht Transformationen kompletter Fonts in kürzester Zeit. Besonders nützlich erscheint dies nach der Erstellung eines Basiszeichensatzes zu sein. Möchte man nun zusätzlich eine kursive, eine fette oder eine helle Version haben, so ist eine Automatisierung dieses Vorgangs eine enorm zeitsparende Operation. Neben den eben angesprochenen Möglichkeiten gibt es noch die Attribute Fett, Schatten, Umrahmung und Invers. Für die meisten Attribute sorgt eine Faktoreneinstellung für zusätzliche Variationsmöglichkeiten. So läßt sich zum Beispiel die Schräglage des kursiven Zeichensatzes oder die Rahmenstärke des umrahmten Fonts entsprechend beeinflussen.

Neben den eben angesprochenen Attributfunktionen existieren (mit der gleichen globalen Arbeitsweise) noch weitere grafische Operationen. Hierzu gehören die Drehungen (um 90 und 180 Grad), die Spiegelungen (vertikal und horizontal) sowie Streckungen und Stauchungen. Letztere können sowohl horizontal und vertikal separat als auch auf beide Richtungen wirkend vollzogen werden.

Mischen und Tauschen

Scarabus ermöglicht umfangreiche Tausch- und Überlagerungsaktionen. Normalerweise ist jede Taste der Tastatur mit einem Zeichen des aktuellen Zeichensatzes belegt. Diese Belegung kann durch ein anderes Zeichen dieses Zeichensatzes oder eines Alternativ-Fonts belegt werden. Alle Ergebnisse werden innerhalb eines Sonderfensters angezeigt. Ein Tauschen ermöglicht das Austauschen eines Zeichensatzes mit seiner aktuellen Belegung, eine Oder-Funktion das Addieren der aktuellen Belegung zu jedem Zeichen des Zeichensatzes. Die aktuelle Belegung ist als Tauschdatei abspeicherbar, ein Zurückversetzen in den Ursprungszustand ist jederzeit möglich. Die Überlagerung einzelner Zeichen im Sinne einer Pixel-Addition wird im Programm als separater Menüpunkt angeboten. Eine andere – und wohl einmalige – Art der Manipulation ist die Konvertierung von Zeichensätzen, mit der es möglich wird, Format-Umwandlungen von einem Druckertyp auf den anderen vorzunehmen. Diese Konvertierung kann mit oder ohne Format-Anpassung vorgenommen werden. Bei der Format-Anpassung wird die Größe der Zeichen automatisch dem Zielfont angepaßt.

Fazit

Trotz seiner langen Vorgeschichte bleibt Scarabus auch in der Version 3 noch ein Font-Editor, der seinesgleichen sucht. Hoffen wir, daß das Programm in Zukunft auch auf die Bearbeitung von Signum!3-Fonts und höhere Bildschirmauflösungen angepaßt wird. Das relativ knappe Handbuch ist vollkommen ausreichend, und der günstige Preis von DM 99,- erscheint in Anbetracht des Leistungsumfangs als absolut angemessen. ep/cs

Scarabus 3

Datenblatt

- Vertrieb: APiSoft, Bundesallee 56, 1000 Berlin 31, Tel (030) 8534350, Fax (030) 8533025
- Preis: DM 99,-

Bewertung

+ Konvertierung von Druckerfonts
+ gute globale Bearbeitungsmöglichkeiten
+ ausschneiden von Fonts aus Bildern möglich
– keine Großbildschirmanpassung
– Accessories nicht benutzbar



Neue Games für den ST

Wenn Sie sich nach getaner Arbeit auch einmal entspannen möchten, dann sollten Sie einen Blick in unsere Spieletests werfen. Mit News, Kurztests und ausführlichen Berichten informieren wir Sie über die Neuigkeiten auf dem Spielesektor.

Videokid

Spielehersteller Gremlin dachte sich – über den unterstellten Verdummungseffekt des Fernsehens und Video-Guckens hinaus – frech neue 'Gefahren' aus und machte ein wunderschönes, wenn auch schwieriges Spiel daraus.

Automatisch scrollt der Bildschirm mit der Spielfigur in acht Richtungen. Immer neue Hintergründe und Ideen des Gremlin-Teams zieren die Levels. Feine kleine Animationen sorgen zwischendurch für Entkrampfungspausen für die Joystick-Hand. In den Levels spannen sich die Muskeln wieder an, denn in jeder Spielstufe gibt es neues zu sehen und zu bewältigen. Eine hübsche Titelmelodie läßt eigentlich auf weitere klangliche Schmankerl hoffen, doch der Effektesound kommt sehr mittelprächtig daher.

Ansonsten ist 'Videokid' Klasse. Protagonist des spannenden Shoot'em Ups ist der grünhaarige Knabe Videokid. Seine wilde Geschichte fängt so ähnlich an wie ein bekanntes Kindermärchen: Videokid war allein zuhaus, die Eltern waren beide aus. Im Wohnzimmer steht stumm der Videorecorder. Der Grünschopf latscht also zum Videoverleih und nimmt sich einen Stapel Cassetten mit: einen Film, der im Mittelalter spielt, einen Western, eine Gangstergeschichte, einen Science-Fiction-Film und ein Horrormovie. Eingelegt, und dann geglotzt!

Plötzlich geschieht etwas Sonderbares. Ihm wird ganz eigenartig zumute, alles beginnt, um ihn herum zu kreiseln. Er fühlt



sich durch einen unwiderstehlichen Sog in das Filmgeschehen hineingezogen und ist auf einmal Hauptdarsteller in allen fünf Movies. In den Filmen pfeifen dem grünhaarigen Videofan nun die Geschosse um die Ohren. Er gerät in äußert gefährliche Situationen. Zunächst verschlägt es ihn ins unheimliche Mittelalter: Witzig dargestellte Ritter in scheppernder Rüstung und in Kutten gehüllte Mönche stürzen sich auf das Kind. Weiter geht es im wilden Westen. Daß es dort wirklich wild zuging, erfährt Videokid, als er mit Indianern und Cowboys kämpft. Von der immerhin noch bekannten Erde wird er anschließend in den Weltraum versetzt, und auch dort kreist der Hammer.

Zurück zur Erde und gleich mitten in einen Ganovenfilm. Die Luft ist darin schwer von Blei, vor'm Computer schmilzt fast der Joystick unter den ratternden Schüssen. Wie im Fernsehen kommt zuletzt der Horror. Grausligste Monster, wie aus einem zu dick aufgetragenen amerikanischen Horrorstreifen, stürzen sich auf den Kleinen, der doch eigentlich bloß faul vor der Mattscheibe hocken wollte. Zu allem Überfluß kommt der dickste Brocken, das beliebte Endmonster, am Schluß des Films.

Gremlins Leute haben mal wieder gezeigt, daß sie nicht nur mit röhrenden Motoren für prima Action sorgen können. Natürlich haben sie sich nicht einfach darauf beschränkt, ein reines Ballerspiel herzustellen. Durch hinterhältige Zugaben wie aus dem Boden wachsende Schwertklingen oder niederrasselnde Torgitter for-

dern die Szenen durchaus Geschicklichkeit. Dank akkurater, schneller Joystick-Reaktion bereitet die Lenkung keine Schwierigkeiten. Wenn es bloß nicht so kniffelig wäre, die gegnerischen Horden rechtzeitig mit einem Geschoß plattzumachen.

In jedem Level stürzen sich massenhaft Feinde auf Kid, die jeweils zum Filmthema passen. Entsprechend wird er auch mit unterschiedlichen Dingen bedroht: mit Schwertern, Flammenwerfern, Gewehren etc. Den Angreifern zeigt man es gehörig mit den universell nützlichen Smartbombs. Sie sind klein und grün, explodieren rot und laut und wischen den ganzen Screen von Gesindel sauber. Leider hat man nur drei Smartbombs. Wie in jedem Ballerspiel



schneit es auch hier Bonuskapseln, die dem Spieler zum Beispiel etliche Raketen, Rotorlaser oder Schutzschirme bescheren. Einblick ins Energie- und Punktekonto gewährt der kleine Bildschirm eines gemalten Videorecorders. Gremlin ist mit Videokid wirklich eine nette Mischung aus Plattform- und Ballerspiel geglückt. cbo/cs

Videokid

Datenblatt

- Hersteller: Gremlin
- Vertrieb: Leisuresoft

Bewertung

Grafik	7
Sound	7
Idee	6
Spielniveau	7

Harlequin

Es hat etwas Vertrautes an sich, dieses warme, tiefe Schlagen einer Turmuhr. Das ist auch in der fantastischen Welt des 'Harlequin' nicht anders. Plötzlich jedoch steht das massige Uhrwerk still, macht weder 'tick' noch 'bam'. Der Grund: 'Defekt wegen gebrochenen Herzens'.

Aber das tickende und schlagende Herz ist nicht nur gebrochen, sondern die Bruchstücke sind auch noch verschwunden. Irgendwo in den 23 Levels des weiten Plattformenlandes liegen die vier Teile verborgen. 'Harlequin', nach dem auch Gremlins Spiel benannt ist, sucht nun in seiner ganzen Heimat nach dem zerbrochenen Innenleben der großen Zeitmesserin. Lustige Grafiken und Features illustrieren die Suchexpedition; an Musik wurde indessen gespart. So kommen die krachigen Explosionen, knalligen Schüsse und das 'Plink!' beim Aufsammeln eines nützlichen Dings erst richtig zur Geltung. Trotzdem, Spieler haben nun mal ein Faible für animierende Klänge.

Mit drei Continues im Speicher zieht der Clown los durch Levels, die senkrecht und waagerecht über den Bildschirm scrollen. Manche Plattformen hüpfen auf und ab oder schwingen hin und her. Darauf kann der kleine Clown einwirken: Wenn er das entsprechende Knöpfchen findet und draufdrückt, hören die Ebenen auf, sich zu bewegen, beziehungsweise tun es dann, wenn sie vorher stillstanden. Damit nicht genug: Auf den Plattformen treiben viele, viele Gegner ihr niedliches Unwesen. Schlangen versuchen, den Herzchensucher in die Waden zu beißen. Riesenwecker geben ihm eins auf die Glocke. Und überall haben die fleißigen Spielemacher neue Mönsterchen, Viecher und komische Dinge hineingesetzt. Gegen sie kämpft Harlequin mit Herzenskraft, indem er kleine Herzchen verschießt, wenn der Spieler den Feuerknopf drückt.

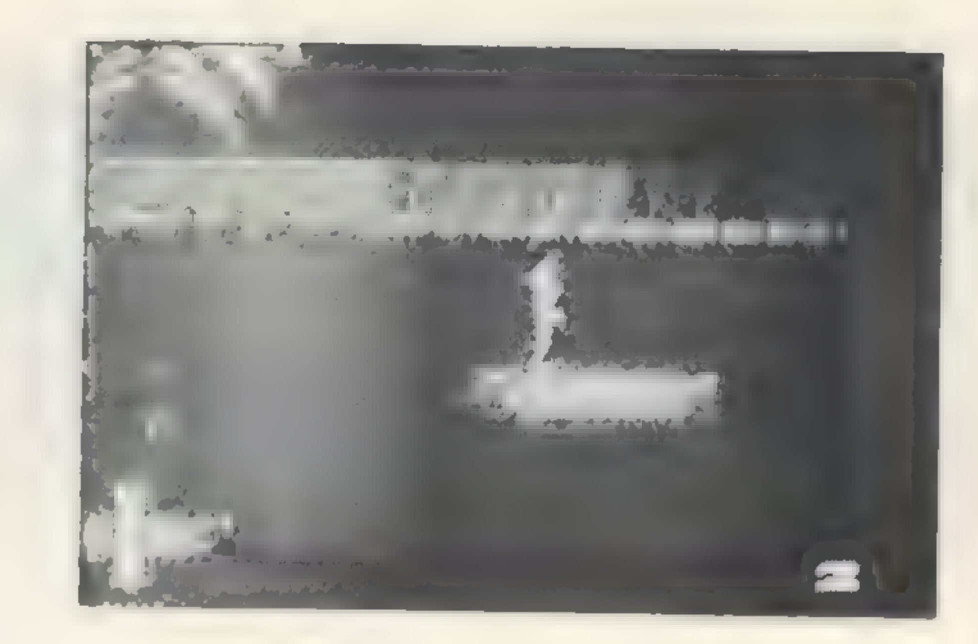
Nebenbei muß die putzige Figur immer ans Vorankommen denken: Ihr Ziel liegt oben. Dort irgendwo, oberhalb aller Plattformen, befindet sich der Ausgang zum Folge-Level. Manchmal fehlt der Ausgang und muß erst mit einem Schalter herbeigezaubert werden.

Sobald der Held die herumliegenden niedlichen Pakete anfaßt, wirft 'Jack in the Box' tolle Sachen aus der Schachtel, zum Beispiel einen Regenschirm. Damit gleitet Harlequin ganz cool ein paar Level tiefer, falls er nicht eine der lustigen Rutschen benutzt. In der Waagerechten gibt es eine weitere unkonventionelle Fortbewegungsart: Liane schnappen und über die Plattform hinwegfegen. Sowas kostet Kraft, mithin Einheiten in der Energieanzeige. Nicht Mars, sondern weiche, pappige Hamburger bringen 'verbrauchte Energie sofort zurück'. Solche Schlabberbrötchen kommen ebenfalls aus den kleinen Paketen gesprungen.

'Harlequin' ist ein faires Spiel, dessen Schwierigkeitsgrad fortwährend ansteigt und fortgeschrittene Plattformhüpfer nicht

überfordern sollte. Ab und zu rauft man sich aber bestimmt die Haare und hypnotisiert den Screen um herauszufinden, wo der vertrackte Hebel ist, der diese Plattform anhält oder jenen Level-Ausgang sichtbar macht. Wenn dann alle Hürden geschafft, die vier Herzteile gefunden sind und sich die 23. Leveltür öffnet, belohnt eine feine Schlußanimation für alle Mühen: In der kleinen Sequenz rennt Harlequin zur Turmuhr, geht hinein, und die Uhr wird plötzlich zum Raumschiff, das in den Himmel zischt.

Tatsächlich ist Harlequin eine wahre Freude für den Lenker am Joystick. Astreine Spielbarkeit, völig unterschiedliche Levels mit unzähligen Gegnern und sehr treffende Soundeffekte. Was fehlt, ist ganz klar



noch etwas Musik. Mancher vermißt vielleicht auch die Highscores und Punkte überhaupt – aber das gibt es hier nicht. Der Spielstand in Prozenten läßt sich immer nur dann feststellen, wenn man gerade ein Bildschirmleben verloren hat. Aber: 'Harlequin' ist anspruchsvoll, lustig, grafisch vielgestaltig und voller Überraschungen. Hitverdächtig! cbo/cs

Harlequin

Datenblatt

- Hersteller: Gremlin
- Vertrieb: Leisuresoft

Bewertung

Grafik	8
Sound	7
Idee	8
Spielniveau	7

Advantage Tennis

Bessere Schlagtechniken beschleunigen heutzutage Tennisbälle auf Rennwagentempo. Angesichts solcher Fortschritte muß sich auch in der Tennissimulation etwas weiterentwickeln. Infogrames hat die Herausforderung angenommen und eine wohldurchdachte, technisch einwandfreie Simulation fertiggestellt.

Im Vergleich zum ehemals superben 'Great Courts 2' legt die Software hier schwindelerregende Kamera-Zooms hin. So hat man das Geschehen aus dem Blickwinkel der eigenen Spielfigur bestens im Auge. Lediglich der Gegenspieler jenseits des Netzes ist etwas benachteiligt, denn er betrachtet seinen Tenniscrack aus der Perspektive ziemlich weit hinten im Screen. Probleme mit pixelgenauen Returns lassen sich nicht vermeiden, weil die Übersicht schlecht ist.

Ansonsten hat Infogrames Beachtliches aus dem Filzballspiel herausgeholt: Natürlich geht es darum, in die Top 100 der Weltrangliste vorzustoßen. Zum Üben schwingt man den Schläger in Trainingsmatches, zum Geldverdienen haut man den Ball in Schaukämpfen. Besonders interessant an 'Advantage Tennis': Die Spieler basteln sich ihre 'Boris-Verschnitte' aus etlichen Fähigkeiten und Eigenschaften zusammen. In den programminternen Preferences legt man zum Beispiel fest, ob man beidhändig schlagen will und ob Joystick oder Tastatur das Racket 'halten' soll. Um



halbwegs individuelle Spielfiguren zu erhalten, darf man ihnen ein paar Sondertalente zuordnen. Wer die tänzerische Beinarbeit von Noah, den Beckerschen Hecht zum Netz oder Vor- und Rückhand-Smashes schätzt, stattet seinen Wettkämpfer mit einer dieser Spezialitäten aus. Eigenwillige schustern den Charakter aus acht skalierbaren Eigenschaften wie Aufschlagstärke und Kondition zusammen.

Anhand einer Weltkarte sucht man sich aus, an welchem Turnier man demnächst teilnehmen will, und bekommt eine Liste mit den dort anstehenden Partien. Dann schwitzen die in Polygonen dargestellten Figuren bei Schmetterball, Long-Line und anderen Schlagvarianten. Wenn mal ein Schlag daneben geht oder ein Spieler auf der Nase liegt – macht nichts, dann kommt man nämlich in den Genuß kleiner, lustiger Animationen.

Advantage Tennis ist technisch perfekt und darüberhinaus witzig. Lediglich mit den Nachteilen für den zweiten Spieler muß man sich arrangieren, und die Spielbarkeit ist nicht ganz so gut geglückt wie bei 'Great Courts 2'. cbo/cs

Advantage Tennis

Datenblatt

- Hersteller: Infogrames
- Vertrieb: Bomico

Bewertung

Grafik	7
Sound	5
Idee	5
Spielniveau	6

TEXTVERARBEITUNG

Die Standardanwendung für Computer ist auch heutzutage noch die Textverarbeitung. Obwohl der gute alte WordStar aus Zeiten von CP/M und MS-DOS 1.0 im Prinzip dem gleichen Zweck diente wie heute Papyrus für den Atari, sind die beiden Programme kaum noch zu vergleichen. Die Entwicklungsgeschichte der Textverarbeitung sowie die schrittweisen Verbesserungen soll dieser Artikel in lockerer Form darstellen.

Zunächst einmal ist festzustellen, daß die Textverarbeitung eine nicht für Computer allgemein, sondern eine für Personal Computer typische Anwendung ist. Im Gegensatz zu Datenbank-Applikationen beispielsweise ist Textverarbeitung prinzipbedingt immer auf die Interaktion mit dem Benutzer ausgerichtet. Auf Großrechnern suchte man Textverarbeitungsprogramme früher vergeblich und selbst heute führen diese dort eher ein stiefmütterliches Dasein.

Die Steinzeit

Zu den ersten erstzunehmenden Textverarbeitungsprogrammen zählt WordStar, das überhaupt nur ganz wenige Zeitgenossen in seiner ursprünglichen Grausamkeit, Verzeihung: Form, kennen werden. Komplett über Tastatur gesteuert – Mäuse waren damals nur aus der Tierwelt bekannt – mit zum Teil kryptischen Belegungen und Kombinationen (Control-K, S zum Speichern etc.) war WordStar zu CP/M- und frühen MS-DOS-Zeiten tatsächlich voll 'State of the art'. Auch Blöcke und die wenigen Text-Attribute waren selbstverständlich nur über Tastatur zu realisieren.

Daß man nur einen Text zur gleichen Zeit bearbeiten konnte, war nicht unbedingt ein Problem, da man auf Grund des mageren Speichers (ein Z80 adressiert nun mal nicht mehr als 64 KByte am Stück ...) sowieso schon bei einem Text zum Auslagern von Text auf Diskette gezwungen war, was WordStar übrigens mit Bravour beherrschte. Auch in manch anderen Punkten glänzte WordStar durch Features wie Spaltenblöcke und kontextsensitive Hilfe, die selbst die neuesten Atari-Programme oftmals nicht beherrschen.

Oberflächliche Verbesserungen

Die zweite Generation von Textverarbeitungsprogrammen zeichnete sich im wesentlichen durch eine verbesserte Oberfläche aus. Die Steuerung über Control-Codes wurde durch einfache Textmenüs ersetzt, wie man sie bei Microsoft Word noch bis zur Version 5.0 vorfand. Ehrlich gesagt erscheint uns diese Art der Steuerung – von der teilweise hirnrissigen Struktur und Bezeichnung der Menüs in Word abgesehen – für Programme, die sich auf eine reine Textdarstellung beschränken, optimal. Wer Word 5.5 oder ein beliebiges anderes Programm mit SAA-Oberfläche einmal ohne Maus bedienen mußte, wird wissen, wovon ich spreche ...

Doch zurück zu Word 5.0 und Konsorten: Diese Generation von Programmen zeichnet sich dadurch aus, daß die Hersteller versuchten, bei prinzipiell gleicher Arbeitsweise (Ausgabe als Text auf Bildschirm und Drucker) die Benutzerfreundlichkeit im Rahmen dessen, was Textoberfläche und Tastaturbedienung zulassen, zu verbessern. So entstanden Fenster-ähnliche Konstrukte, die zumindest die gleichzeitige Bearbeitung mehrerer Texte ermöglichten. In dieser Zeit tauchten auch die ersten Mäuse auf. War deren Einsatz zum Positionieren des Textcursors sowie zum Markieren von Text gerade noch intuitiv begreifbar, so ist es schon abenteuerlich, wenn man in 'Fenstern' scrollen soll, denen – wie in Word 5.0 – die Scrollbalken fehlen. Da ein solches 'Fenster' natürlich auch keine Close-Box anbietet, klickt man zu diesem Zweck einfach mit beiden Maustasten gleichzeitig auf den rechten (!) Fensterrahmen. Weitere Beispiele erübrigen sich ...

Immerhin: In dieser Zeit kamen immer neue Funktionen hinzu, die über die reine Textbearbeitung hinausgehen. Als Beispiele seien Rechtschreibkorrektur, Silbentrennung und Thesaurus (automatische Suche sinngleicher Begriffe) genannt. So sinnvoll und praktisch gerade Rechtschreibkorrektur und Silbentrennung sein können, so schwierig ist es doch, derartige Funktionen so zu implementieren, daß sie mehr Nutzen bringen als Nerven kosten.

Die GUIs kommen!

Den nächsten Leistungssprung verdankt die Textverarbeitung der Entstehung der grafischen Benutzeroberflächen (GUI, graphical user interface). Auch wenn – wie man am Beispiel von WordPlus sieht – die ersten dieser Programme nur rudimentär von den Möglichkeiten einer grafischen Darstellung Gebrauch machten, waren die Fortschritte doch schon signifikant: Man konnte nun in mehreren Fenstern (zumindest theoretisch) beliebig viele Texte bearbeiten, diese Fenster frei positionieren und skalieren oder auch mit der Maus im Text scrollen. Dank der Steuerung über standardisierte GEM-Menüs hat WordPlus deshalb gegenüber durchaus leistungsfähigeren Programmen wie Word den Vorteil der einfachen Bedienbarkeit ohne lange Einweisung.

WordPlus markiert dabei nicht nur den Anfang einer neuen Periode (der Textverarbeitungen mit grafischer Benutzeroberfläche), sondern zugleich das Ende einer anderen: der Textverarbeitungen mit reiner Textdarstellung.

Schnitt! Schnitt!

Die Formulierung 'Textverarbeitungen mit reiner Textdarstellung' klingt zunächst sicher einigermaßen unlogisch, zeigt aber nur, wie weit die Sprache im Zusammenhang mit Computern mittlerweile an Präzision verloren hat. 'Reine Textdarstellung' bedeutet hier nämlich nicht, daß das, was dargestellt wird, Text ist – das ist bei einer Textverarbeitung ohnehin naheliegend –, sondern daß der Computer es als Text behandelt. Bevor Sie nun einen Knoten ins Hirn bekommen, ein Beispiel: Der Buchstabe 'A' wird im Computer durch ein Byte, also eine Zahl, repräsentiert. Bei der Ausgabe des Buchstabens 'A' auf Drucker oder Bildschirm wird diese Zahl übertragen. Da diese Zahl keinerlei Informationen darüber enthält, wie der betreffende Buchstabe aussieht, ist sowohl die Bildschirm- als auch die Druckerausgabe bei der Textdarstellung relativ festgelegt und unflexibel. Textverarbeitungen bis hin zu WordPlus bewegten sich auf diesem Level und erlaubten höchstens noch die Festlegung, in welcher Schriftbreite und in welchem Stil der Text erscheinen sollte.

Den Durchbruch brachten erst Programme, die den Text nicht mehr als Text sondern als Grafik behandeln, was mehrere Vorteile bringt: Zum einen ist ein 'A' nicht mehr nur ein 'A', sondern ein 'A' in einer bestimmten Schritart, in einer wählbaren Schriftgröße und mit festgelegten Stilattributen. Zum anderen sieht dieses 'A' im Optimalfall auf dem Drucker genauso aus wie auf dem Bildschirm, weil beide dieselbe (Grafik-)Beschreibung benutzen – und genau das meint das Schlagwort WYSIWYG (What You See Is What You Get). Auch läßt sich ein solches Grafikzeichen nicht mehr nur zeichenweise, sondern fast beliebig verschieben. Das bedeutet nicht nur freie Positionierbarkeit zur Erstellung von Formeln, sondern vor allem Proportionalschrift auf Bildschirm und Drucker.

Abb. 1

Eine eigenwillige, aber per Tastatur gut bedienbare Textoberfläche zeichnet Word 5.0 aus.

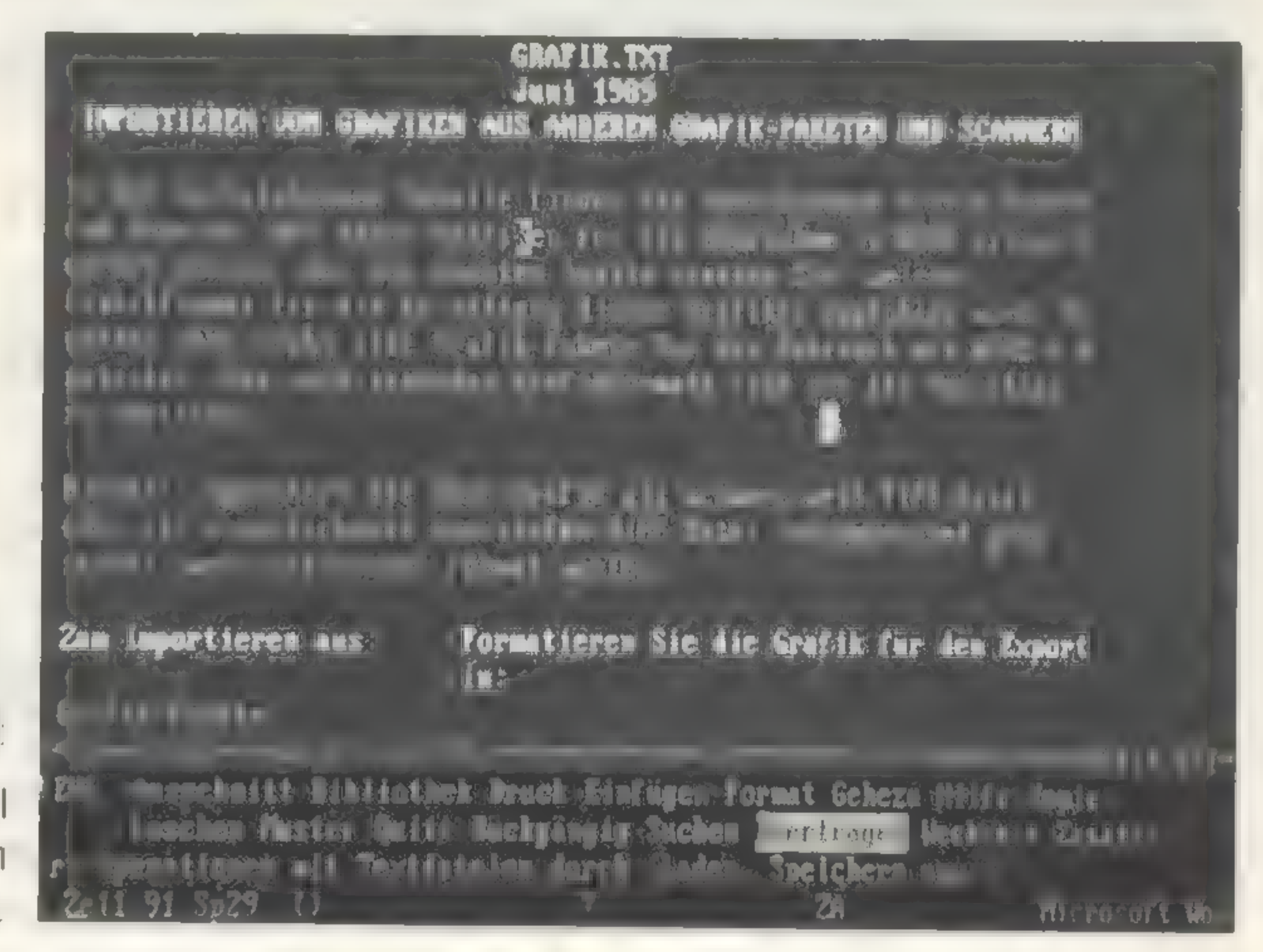


Abb. 2

Word 5.5 ist ein gutes Beispiel für eine ohne Maus kaum noch bedienbare Textoberfläche.

Der richtige Drucker

Doch grafikorientierte Textverarbeitungen bringen auch Nachteile: Da wäre zunächst einmal die langsamere Arbeitsgeschwindigkeit, die sich jedoch einfach aus der Tatsache der größeren Datenmengen ergibt. Dieses Problem ist jedoch in Bezug auf die Bildschirmausgabe bei einem von vornherein auf Grafikoperationen ausgerichteten Rechner wie dem Atari nicht so gravierend. Beim Ausdruck jedoch wird's unter Umständen schon nervenaufreibend: Gerade Nadeldrucker brauchen nicht nur lange zum Grafikdruck, sondern belästigen den Benutzer währenddessen auch noch mit einem infernalischen Geräusch, das sich – je nach gedruckter Grafik – zwischen Zahnarzt-Bohrer und Kreissäge bewegt. Richtig Spaß machen grafikorientierte Textverarbeitungen deshalb auch erst, wenn man einen Tintenstrahl- oder Laserdrucker sein eigen nennt. Zumindest die Lärmbelästigung entfällt dabei, und auch die Geschwindigkeit variiert nur noch zwischen akzeptabel schnell und rasant.

The Next Generation

Die ersten grafikorientierten Textverarbeitungen waren dabei der letzten Generation textorientierter Programme noch recht ähnlich, dafür aber auch sehr einfach zu bedienen, wie zum Beispiel Script zeigt. Die weitere Entwicklung der Textverarbeitung geht nun unübersehbar in Richtung Desktop Publishing (DTP). Überhaupt wird es zunehmend schwieriger, zwischen Textverarbeitung und DTP sauber zu differenzieren, zumal die Programme sich auch preislich immer näher kommen. Am jüngsten Beispiel Papyrus zeigt sich, daß dadurch die Textverarbeitung nicht einmal komplizierter werden muß: Man kann weiterhin das Programm starten, ein Fenster öffnen und loslegen. Erst wenn man spezielle Gestaltungsmöglichkeiten benötigt, ruft man die passenden Funktionen auf.

Papyrus zeigt aber nicht nur den Trend hin zu DTP-Features, sondern vor allem, daß man die bisher bekannten Textverarbeitungsprogramme durch kleine Verbesserungen noch leichter und ökonomischer bedienen kann. Ungemein praktisch ist es zum Beispiel, häufig benötigte Dialogboxen zur Einstellung bestimmter Parameter dauerhaft greifbar zu haben. Auch die Selektion von mehreren unzusammenhängenden

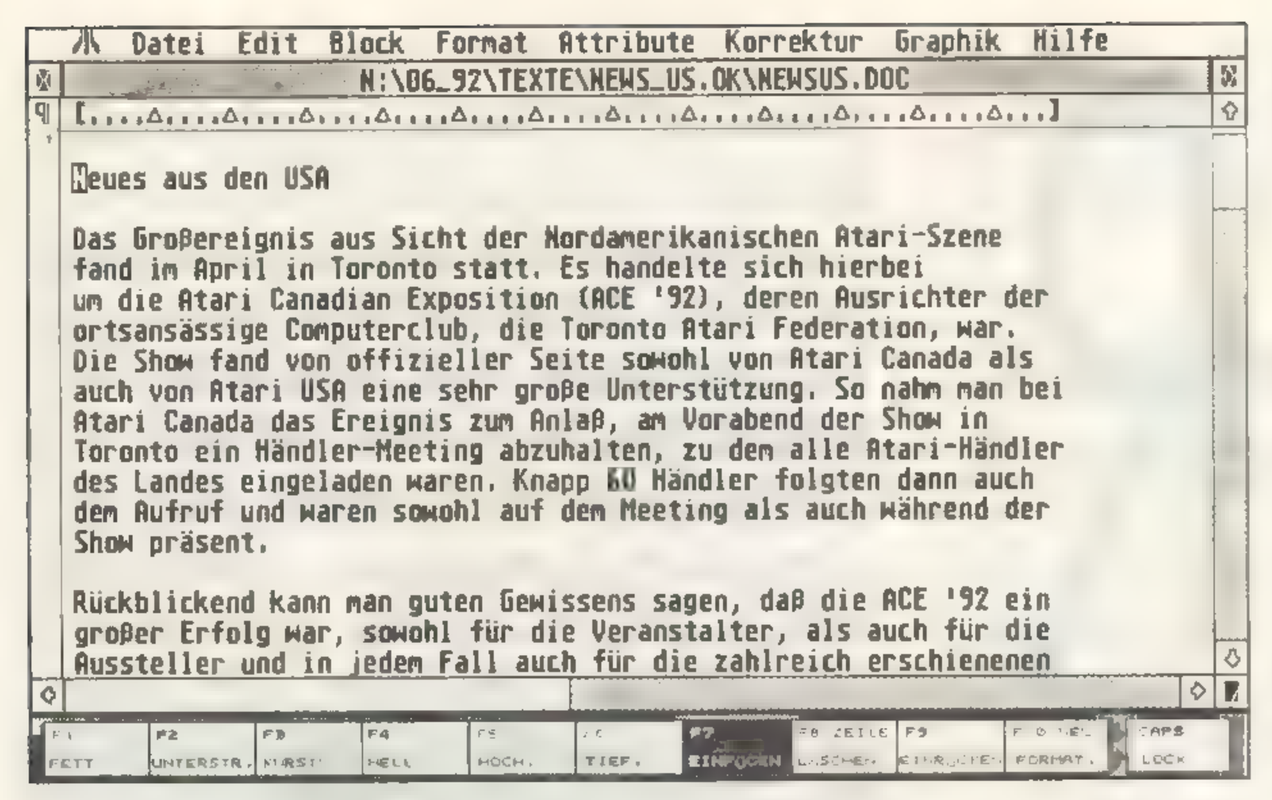


Abb. 3:

1st WordPlus, die erste Textverarbeitung für den Atari, benutzt zwar Fenster, arbeitet aber noch komplett textorientiert.

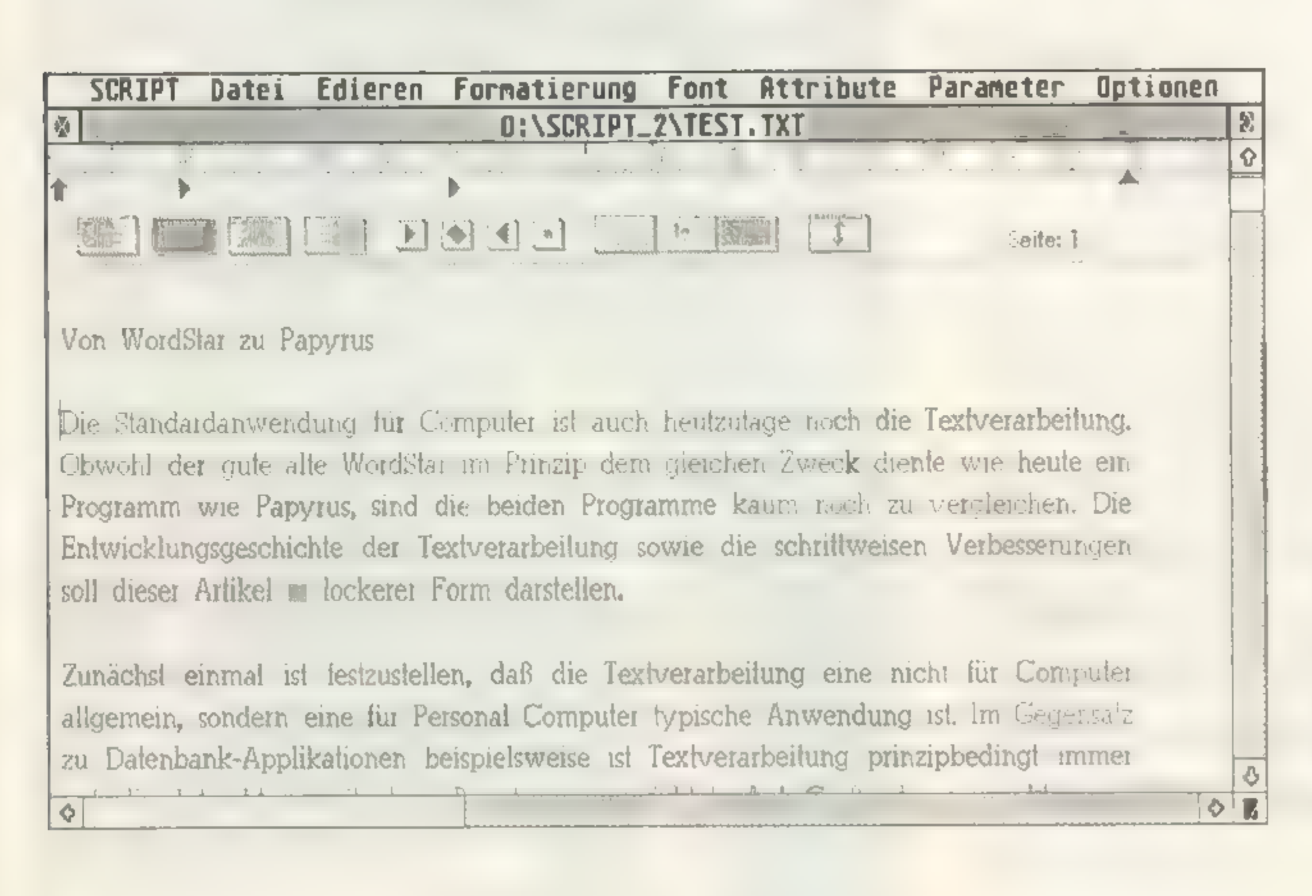


Abb. 4:

Script ist eine in der Bedienung besonders einfach Textverarbeitung mit Grafikdruck und WYSISYG.

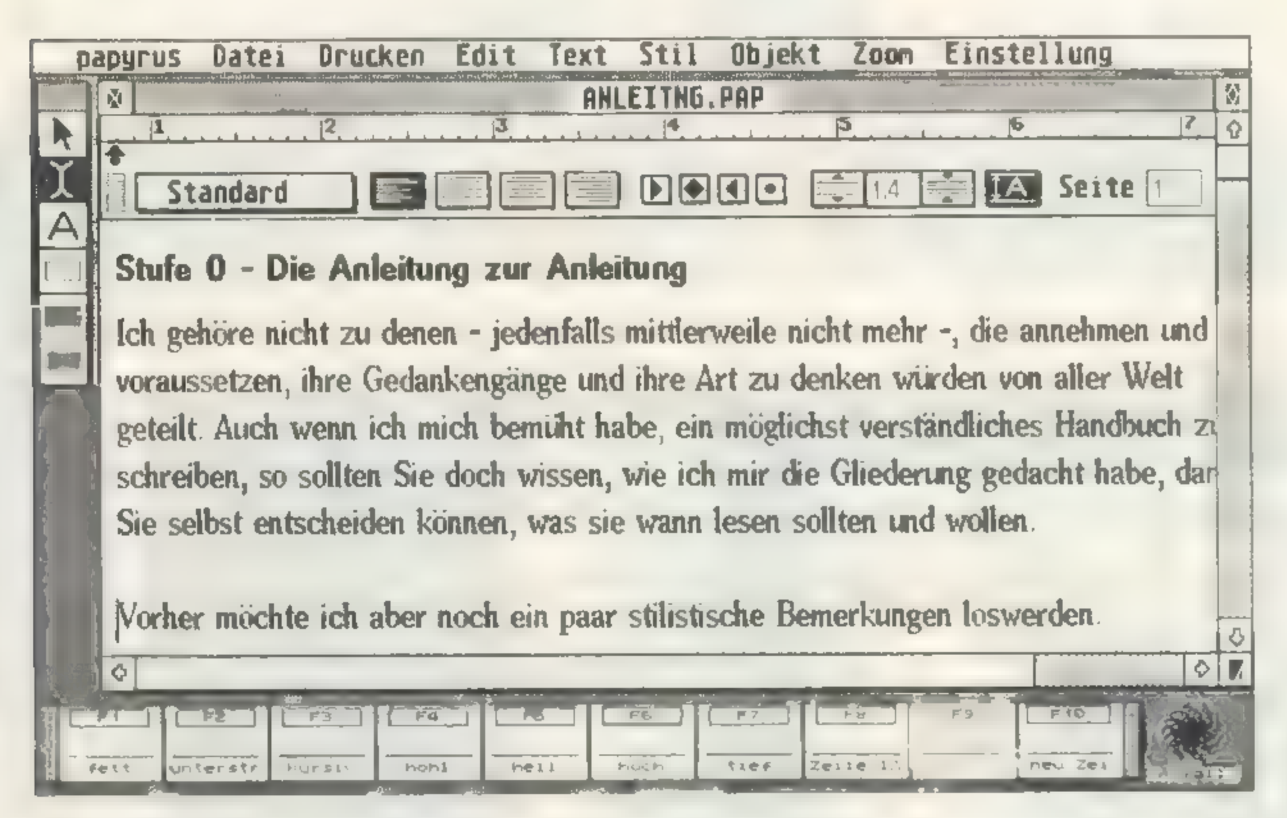


Abb. 5:

Papyrus markiert den derzeitigen Stand der Entwicklung in Richtung einfache Bedienung und DTP-Features.

Blöcken mit Hilfe der Shift-Taste ist – siehe Desktop – intuitiv naheliegend und funktional.

Wo geht's weiter?

Auch wenn in Sachen Textverarbeitung mittlerweile die Steinzeit weit zurückliegt, gibt es dennoch unzählige Ansätze für Verbesserungen und Erweiterungen. Dabei erscheint uns jedoch nicht einmal das Hinzufügen neuer Funktionen wichtig, sondern vielmehr die Vereinfachung der Benutzung und die Verbesserung vorhandener Möglichkeiten.

Vereinzelt realisiert ist beispielsweise schon die Unterstützung skalierbarer und vom Programm unabhängiger Schriften. Auf dem Atari wartet man dabei noch sehnsüchtig auf FSMGDOS, während sich Mac- und PC-Anwender schon seit einiger Zeit an TrueType und dem Adobe Type Manager erfreuen dürfen. Der Vorteil einer Abkehr von Pixelfonts ist dabei vorrangig nicht einmal die Möglichkeit, einen Text in 11 statt in 10 Punkt großen Lettern schreiben zu können. Viel wichtiger ist die Möglichkeit der Ausgabe auf allen möglichen Geräten – vom Bildschirm, über den Laserdrucker bis hin zum Fotosatzbelichter.

In Anbetracht der steigenden Komplexität der heutigen Software auch im Textverarbeitungsbereich wäre es den Herstellern dringend anzuraten, die Programme modular aufzubauen. 'Modular' darf dabei nicht als Synonym für 'in Komponenten und dafür besonders teuer' verstanden werden. Es geht hier vielmehr um die Möglichkeit, nicht benötigte Funktionen erst gar nicht erwerben zu müssen oder diese wenigstens ausblenden zu können. Am Beispiel von Word für Windows sieht man, wie eine solche Konfigurierbarkeit die Übersicht über die regelmäßig benötigten Programmfunktionen gravierend erleichtert.

Problemlos realisierbar und hilfreich im wahrsten Wortsinne ist auch eine Online-Hilfe, die wir selbst bei Papyrus noch vermissen. Ehrlich gesagt könnten wir – und wohl viele andere Anwender auch – bei einem weitgehend intuitiv anwendbaren Programm mit einer guten Online-Hilfe ernsthaft auf ein Handbuch verzichten, das nicht nur relativ teuer in der Herstellung sondern im Vergleich zur Software auch nur relativ schwer zu aktualisieren ist.

Textverarbeitung 2000

Selbst diese einfachen Beispiele zeigen, daß in einem so 'abgegriffenen' Bereich wie der Textverarbeitung durchaus noch viele Innovationen realisierbar sind. Löst man sich einmal von dem schon heute technisch Machbaren, so gibt es selbst dann noch ein großes Beschäftigungsfeld: Ausgesprochen nützlich könnte – in Anlehnung an die Rechtschreibprüfung – eine grammatikalische Unterstützung durch den Computer sein. Selbst wenn dadurch weiterhin nur die formale Korrektheit eines Textes geprüft werden kann, so lassen sich hiermit doch Fehler in den Bereichen Zeichensetzung, Groß-/Kleinschreibung oder Wortstellung problemlos abfangen.

Auch die Tastatur als Eingabegerät wird sicher in wenigen Jahren ihren Zenit erreicht haben. Während Mäuse, Trackballs und (Light-)Pens bei der Eingabe von Text niemals mit der Tastatur konkurrieren können, verspricht die Spracheingabe der Auslöser der nächste Revolution im Computer-Bereich zu werden. Damit könnte die vollelektronische Sekretärin – zumindest in puncto Korrespondenz – schnell Wirklichkeit werden … cs/rr

BÜCHER

Das Signum!3 Buch

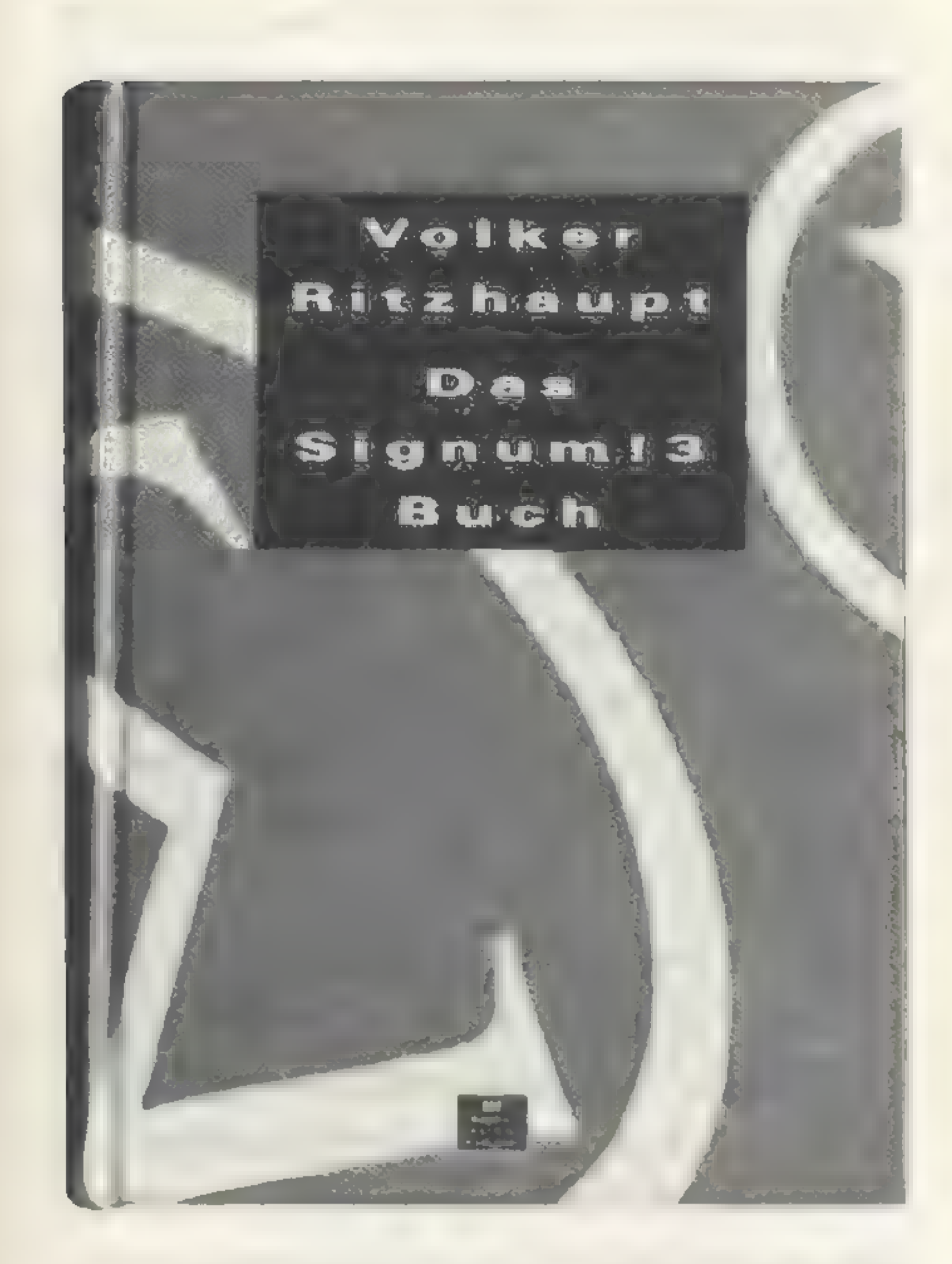
Daß das rund 370 Seiten umfassende Handbuch zu Signum!3 kaum alle Aspekte dieses komplexen Programms abdecken kann, ist eigentlich klar. Und spätestens, wenn es um die Beschreibung konkreter Beispielanwendungen oder besonderer Tricks im Umgang mit einem Programm geht, ist ein Handbuch naturgemäß überfordert. Die Lösung dieses Problems bietet Application Systems Heidelberg lobenswerterweise selbst an: Das kürzlich erschienene Signum!3 Buch umfaßt satte 500 Seiten und stammt erfreulicherweise wieder einmal von Volker Ritzhaupt, was einen routinierten und dennoch unterhaltsamen Schreibstil erwarten läßt.

In insgesamt 35 Abschnitten beschreibt der Autor verschiedene Aspekte und Anwendungsgebiete von Signum!3. Dabei werden zunächst die ersten Gehversuche in Signum!3 sowie die Erstellung eines einfachen Textes beschrieben, wobei auch Aspekte wie die korrekte Zeichensetzung (Beispiel: kein Leerzeichen vor Satzzeichen) Beachtung finden. Auch im Falle der Handhabung von Fonts geht dem entsprechenden Praxiskapitel eine lesenswerte Einführung in die Typografie voraus.

In den folgenden Kapiteln geht es um die Verwendung von Linealen. Nach der Theorie beschreibt der Autor den praktischen Einsatz von Linealen, wobei ein eigenes Kapitel auf die Formatierung von Tabellen mit Hilfe von Linealen eingeht. Weiter geht's mit Seitenformaten, Kopf- und Fußbereichen, Numerierung (von Seiten, Kapiteln, Fußnoten etc.), der Gliederung von Dokumenten und der Verwendung von Fuß- und Endnoten. Auch hier finden sich

immer wieder Tips zur Realisierung ganz spezieller Dinge mit Hilfe von Signum!3.

Drei konkrete Anwendungen des Programms beschreiben die Kapitel 'Signum!3 im Büroeinsatz', 'Briefverkehr mit Signum!3' und 'Signum als ASCII-Editor'. Weiter geht's – man verzeihe mir ein paar kleine Auslassungen – mit der Makro-Programmierung, dem Speller sowie zwei fast



100 Seiten umfassenden Kapiteln zum Thema Grafik. Einen kurzen Ausblick in die Zukunft liefert dann 'Signum in Farbe', während die Kapitel zu den Themen Spaltensatz, Index und Inhaltsverzeichnis wieder sofort verwertbare Tips in Hülle und Fülle enthalten. Den Abschluß bilden 'Tips für Profis und solche, die es werden wollen', ein aufschlußreicher Exkurs in die Geschichte von Signum sowie ein allgemein verständlicher Einblick in die Arbeitsweise des Programms.

Nach mehrstündigem 'Querlesen' steht für uns außer Frage, daß Volker Ritzhaupt auch mit seinem neuesten Titel wieder ein informatives wie unterhaltsames Buch gelungen ist. Sowohl Signum-Einsteiger als auch Spezialisten finden hier in angenehm lesbarer und verständlicher Form Informationen zur besseren Nutzung des Programms. Angefangen vom Inhalt, über den Stil bis hin zum Layout und der Druckqualität stimmt hier einfach alles. Schon fast selbstverständlich ist im Vergleich dazu das Vorhandensein von Inhalts- und Stichwortverzeichnis.

Das Signum!3 Buch von Volker Ritzhaupt, Application Systems, Heidelberg 1992, ISBN 3-9801834-5-9, DM 59,00

That's Write: Einstieg leichtgemacht

Als erstes Werk in der Serie 'Einstieg leichtgemacht' stellte der Heim Verlag einen Titel zu That's Write 2.0 vor. Wie es sich für eine Kurzeinführung gehört, geht auch dieser 'Schnelleinstieg' auf rund 180 Seiten praxisorientiert an das Thema heran. Das erste Kapitel geht in sehr knapper Form auf Hardware und Desktop des Atari ein – wer die entsprechenden Kenntnisse bereits besitzt, kann diese zehn Seiten gerade überblättern, und für alle anderen ist diese Darstellung ohnehin viel zu knapp. In Kapitel 2 geht es dann um die grundlegende Funktion von Maus und Tastatur, um die Bedienung von Textfenstern sowie alle Funktionen und Werkzeuge, die zur Bedienung von That's Write grundsätzlich erforderlich sind. Das nächste Kapitel beschreibt die elementaren Operationen zum Bearbeiten des Textes, Massenspeicher-Operationen bis hin zu Makros und Anweisungen.

Die Kapitel 4 und 5 beschäftigen sich mit dem Layout des Textes sowie dem Einbinden von Grafiken. Das sechste Kapitel greift typische Spezialfälle der Textverarbeitung an Hand von Beispielen auf: Hier geht der Autor – leider nur sehr oberflächlich – auf Anwendungen wie mathematische oder chemische Formeln, Tabellen und Briefe ein, während andere Bereiche (Serienbriefe, Stichwort- und Inhaltsverzeichnis) wieder ausreichend detailliert besprochen werden. Das letzte Kapitel schließlich beschäftigt sich mit den Aspekten des Ausdrucks in That's Write.

Dem Buch fehlen erwartungsgemäß weder Inhalts- noch Stichwortverzeichnis. Lediglich das Inhaltsverzeichnis ist durch fehlende Struktur im Layout sowie durch willkürliche Großschreibungen einigermaßen unübersichtlich. Für DM 29,80 bietet dieser 'Schnelleinstieg' genau das, was man von ihm erwartet: eine schnörkellose und prägnante, wenn auch stilistisch und gestalterisch an einigen Stellen arg dürftige Einführung in die Benutzung eines komplexen Programms.

That's Write, Einstieg leichtgemacht von Dr. R. Witzmann, Heim Verlag, Darmstadt 1992, ISBN 3-928480-05-7, DM 29,80

Mail Service

Als Hilfsprogramm zur Erstellung von Serienbriefen bietet die Firma Darksoft Systems das Programm Mail Service an. Besonders die Kostenoptimierung bei Massendrucksachen steht bei Mail Service im Vordergrund.

Nachdem uns das Programm Mail Service ST/TT zuging, war es uns zunächst nicht so einfach möglich, den Sinn und Zweck des Programms ausfindig zu machen. Aus der Menüstruktur ging es jedenfalls nicht hervor, und das Handbuch erklärt lediglich die einzelnen Menüpunkte in der Reihenfolge ihres Vorkommens. Durch sequentielles Studium des Handbuches kamen wir schließlich zu dem Schluß, es müsse sich wohl um ein Serienbriefprogramm handeln.

Vor dem ersten Programmstart muß mit Hilfe des INSTALL-Programms die Lizenz-Installation erfolgen. Hier gibt der Benutzer Name und Anschrift ein. Diese werden in der Programmdatei gespeichert und fortan in einem entsprechenden Informationsfenster abrufbereit gehalten.

Desktop inklusive

Nach dem Start des Programms präsentiert sich der programmeigene Desktop-Hintergrund, in dessen Mitte ein Copyright-Vermerk prangt. Die darüber befindlichen Buttons sind ohne jegliche Funktion und als reine Verzierung zu betrachten. Die Menüleiste hebt sich durch den in Großbuchstaben geschriebenen Programmnamen und das daneben befindliche, völlig funktionslose Atari-Symbol unangenehm vom Standard ab. Unter dem Menüpunkt 'Datei' finden sich im wesentlichen die im Desktop schon vorhandenen Funktionen, um Dateien kopieren, verschieben, drucken, löschen und umbenennen zu können. Die einzige nicht im Atari-Desktop realisierte Funktion ist ein rudimentärer Editor, der jedoch über den Funktionsumfang von Dateien laden und speichern nicht hinausgeht.

Rangierbahnhof

Der Menüpunkt 'Arbeit' wartet mit den eigentlichen Funktionen des Programms auf. Hier findet sich an erster Stelle der Eintrag 'D-Mover'. Hierbei handelt es sich im wesentlichen um eine Art Rangierbahnhof zwischen verschiedenen Dateiformaten, in denen Adreßdatenbanken vorliegen können. Mit Hilfe des D-Movers können Felder gelöscht, umsortiert oder neue Felder eingefügt werden. Das Dateiformat von Ein- und Ausgabedatei ist dabei frei wählbar aus einer Palette von derzeit elf verfügbaren Dateiformaten. Die Bedienung ist hierbei recht abenteuerlich geraten; hätten Sie geahnt, daß Shift in Verbindung mit einem Mausklick Felder löscht? Ein Papierkorb-Symbol wäre einsichtiger gewesen, zumal auch ein neuer Eintrag durch eine entsprechende Zieh-Operation eingefügt wird. Nachdem die gewünschten Änderungen an der Datenstruktur vorgenommen worden sind, können die Datensätze im gewünschten Format abgespeichert werden. Eine automatische Umwandlung des 'ß'-Zeichens, das bei MS-DOS unter einem anderen ASCII-Code verfügbar ist, kann auf Wunsch vorgenommen werden.

Kurz und bündig

Der nächste Menüpunkt, 'ASSYST-Umformen', dient im wesentlichen dem Ersetzen von Kürzeln durch Volltext. So ist es möglich, das Kürzel 'str' immer durch 'Straße' ersetzen zu lassen oder auch Sonderzeichen wie '#' durch 'Landstraße'; die Zuordnungen sind dabei beliebig. Bis zu welchem Grad solche Abkürzungen sinnvoll sind, darüber läßt sich sicherlich streiten. Schließlich müssen alle Kürzel bei der Eingabe bekannt sein, und man kann eben nur ein begrenztes Maß an Kürzeln auswendig lernen. Eine sinnvolle Anwendung scheint mir beispielsweise zu sein, die Postleitzahl automatisch zum vollen Städtenamen zu erweitern. Dazu wollen natürlich alle vorkommenden Städte erst einmal in der Steno-Datei MAILSERV.STE erfaßt sein. Im großen und ganzen arbeitet ASSYST also wie die Suchen- und Ersetzen-Funktion einer normalen Textverarbeitung, nur daß dieses Ersetzen automatisch

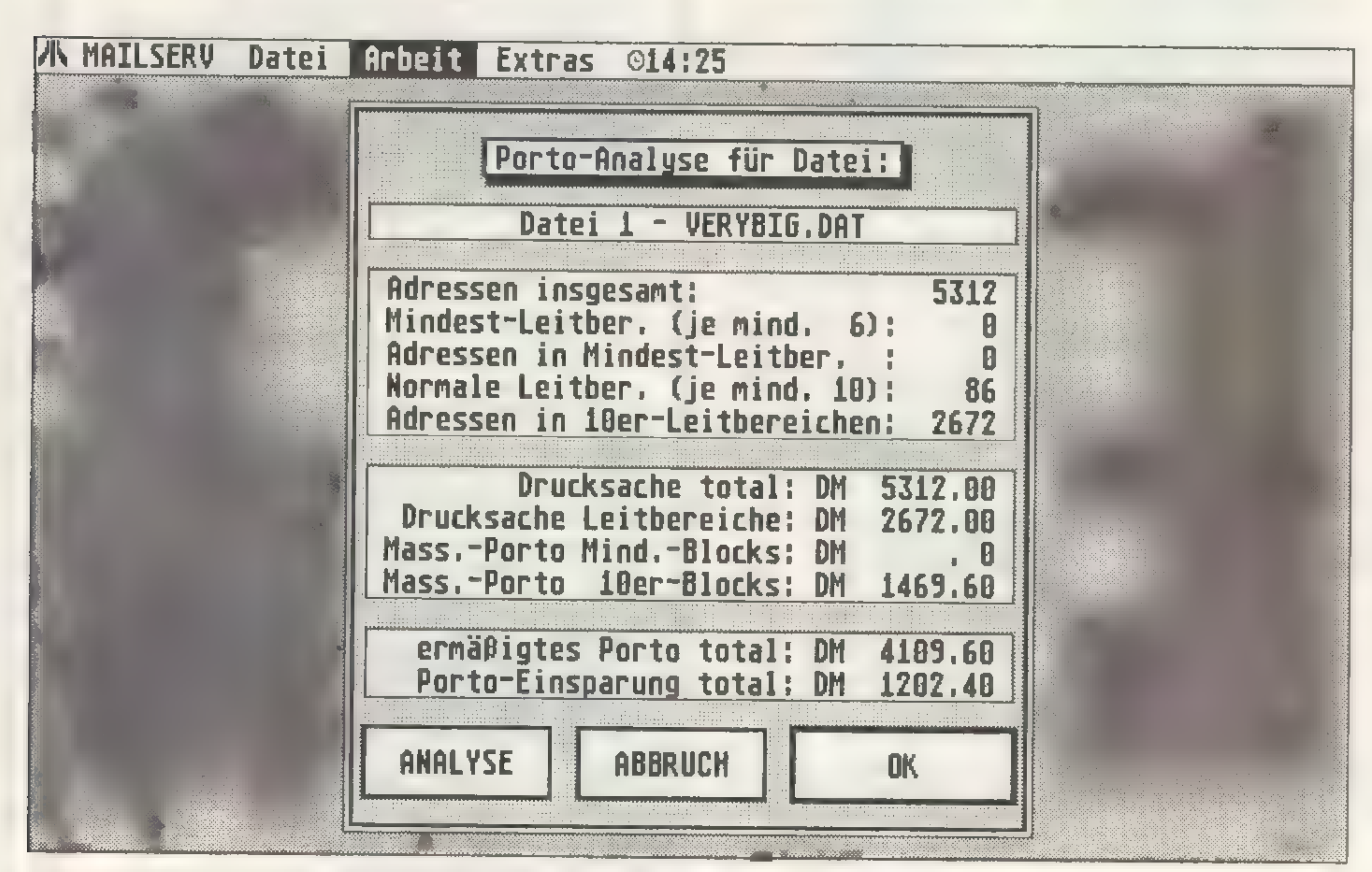


Abb. 1: Nützlich ist die Möglichkeit zur Vorbereitung von Massendrucksachen.

mehrmals hintereinander ausgeführt wird.

Anschließend überprüft die 'ASSYST-Umformen'-Option auf das Vorkommen von Großbuchstaben in Worten, wie beispielsweise 'RichardWagner-Straße'. Solche Großbuchstaben weisen in der Regel auf vergessene Leer- oder Trennzeichen hin, können aber auch gewollt sein, wie beispielsweise bei der Abkürzung 'GmbH'. Ein anschließender Test auf Kleinbuchstaben am Wortanfang soll ebenfalls Tippfehler ausfindig machen, löst jedoch so häufig Fehlalarm aus, daß der Sinn dieser Option fraglich scheint. Beim Auftreten einer fraglichen Kombination kann der Benutzer wählen, ob diese korrekt ist oder automatisch korrigiert werden soll. Ein Editieren ist hier leider nicht möglich.

Ordnung halten

Mit dem Menüpunkt 'Sortieren' ist es möglich, eine ASCII-Datei aufsteigend zu sortieren. Auch diese Funktion findet sich in leistungsfähigen Editoren und Textverarbeitungsprogrammen unter dem selben Namen. Der folgende Menüpunkt 'Kommas prüfen' erlaubt es, die Konsistenz einer Datenbank zu prüfen, die durch Kommas getrennte Datensätze enthält. Nach der Angabe, wieviele Kommas in jeder Zeile vorkommen müssen, wird dies in einer beliebigen Datei geprüft. Im Fehlerfall kann die betreffende Zeile direkt editiert werden.

Die Option 'PLZ Umwandeln' verbirgt leider nicht die zunächst vermutete Funktion, eine Postleitzahl durch den passenden Ort zu ergänzen. Vielmehr kann der Präfix einer Postleitzahl automatisch verändert werden, um beispielsweise alle Postleitzahlen ohne Präfix mit einem 'W-' zu versehen. Auch hier handelt es sich also um eine Suchen- und Ersetzen-Funktion.

Massendrucksachen

Kommen wir nun zur einzigen Option, die uns in Staunen versetzen konnte: Porto ermitteln. Hier wird eine beliebige Adreßdatenbank nach Postleitzahlen ausgewertet und entsprechend den postalischen Vorschriften für Massendrucksachen der Preis für eine Mailing-Aktion ausgerechnet. Dazu wird wahlweise das Gewicht der Sendung in Gramm oder aber das Porto für Drucksache und Massendrucksache angegeben. Wer diese Arbeit einmal manuell ausgeführt hat, weiß diese Programmfunktion zu schätzen! Die von der Post geforderte Einlieferungsliste wird automatisch erstellt, wobei auch Mindermengen für Postleitzahlengebiete mit weniger als zehn Sendungen berücksichtigt und entsprechend optimiert werden. Von Massendrucksachen ist jedoch erst ab tausend Adressen die Rede. In Verbindung mit der Sortierung nach Postleitzahlen können die Massendrucksachen auch in der vorgeschriebenen, vorsortierten Form bei der Post angeliefert werden. Durch die Verwendung von Massendrucksachen können schnell Portoeinsparungen von einigen hundert oder tausend Mark erzielt werden.

Die folgende Option 'Serienbriefe' hält wieder genau das, was sie verspricht: Ein Vorlagenbrief mit variablen Einträgen wird für jeden Eintrag der Adreßdatenbank mit den entsprechenden Einsetzungen versehen. Die Syntax für die Definition des Serienbriefes entspricht weitestgehend der von 1st Mail, dem Serienbriefprogramm zu 1st Wordplus. Die Ausgabe erfolgt direkt auf den Drucker oder in eine sogenannte Mix-Datei, die dann schon die entsprechenden Druckersteuerzeichen enthält und direkt an den Drucker geschickt werden kann. Eine zu Wordplus kompatible CFG-Datei bestimmt den dazu verwendeten Druckertreiber.

Vermischtes

Für umfangreiche Adreßdatenbanken steht mit der Funktion 'Datei mixen' beziehungsweise 'Datei demixen' die Möglichkeit offen, für jeden Postleitzahlenbereich eine eigene Datei zu erstellen. Der Bereich der alten Bundesländer ist damit beispielsweise in acht Dateien aufzusplitten, wodurch ein Kunde im Raum Frankfurt zum Beispiel in der Datei 'KUNDE_6.DAT' zu finden ist. Die Rückverwandlung in eine einzige, umfassende Datenbank ist ebenfalls möglich.

Backfische

Kommen wir zum 'Backfish'. Unter diesem ziemlich eigenwilligen Namen findet sich die Möglichkeit, Festplattenverzeichnisse oder Disketten von alten Sicherheitskopien zu säubern. Die zur Löschung herausgesuchten Dateien werden zunächst noch in einer Liste angezeigt, bevor sie endgültig verschwinden. Der folgenden Option 'Tabelle' konnten wir leider keinen praktischen Nutzen entnehmen, auch das Hand-

buch begnügte sich mit dem lapidaren Hinweis darauf, daß hier ohne großen Aufwand mehrspaltige Tabellen erstellt werden können. Wie, das blieb uns verborgen.

Unter dem Menüeintrag 'Extras' finden sich einige Hilfsfunktionen und Systemeinstellungen. Zunächst wäre da die Funktion 'Hilfe zeigen'. Ist sie angewählt, so erscheint vor dem Aufruf einer beliebigen Programmfunktion fortan eine Alertbox, die über die entsprechende Funktion informiert. Durch den sehr begrenzten Platz in einer Alertbox fällt diese Extra-Information entsprechend spärlich aus.

Unter dem Programmpunkt 'Flags', der besser mit 'Voreinstellungen' beschrieben wäre, findet sich eine Reihe von Systemparametern. Diese können auch in einer INF-Datei gespeichert werden, so daß sie bei folgenden Programmstarts sofort zur Verfügung stehen. Welcher Ungeist den Programmierer wohl zu der hier angebotenen Option 'Disk-Speeder' getrieben hat, ist mir unklar. Jedenfalls wird hier die Steprate des Floppylaufwerks nicht nur auf 2 ms zurückgesetzt, sondern auch noch das Verify-Flag zurückgesetzt. Der im Handbuch befindliche Hinweis 'Hierdurch ist natürlich die Sicherheit bei Schreibzugriffen nicht mehr so hoch wie normalerweise. Gute Laufwerke schreiben jedoch erfahrungsgemäß auch ohne Verify sehr ordentlich' erscheint – sehr vorsichtig formuliert – gewagt. Ich jedenfalls ziehe es vor, einen Moment länger zu warten, als Tausende von Adreßdaten zu verlieren. Abgesehen davon, daß eine solche Option ausgesprochen gefährlich ist, hat sie in einem Anwendungsprogramm wie Mail Service definitiv nichts zu suchen.

Unter Druck

Unter dem Menüpunkt 'Drucker' läßt sich der verwendete Druckertreiber sowie die zu verwendende Schriftart für Serienbriefe einstellen. Der als 'Voreinstellungen' aufgeführte Punkt wäre mit 'Pfade...' besser beschrieben, stellt man hier doch die Zugriffspfade ein. 'Datum und Uhr' erlauben das Setzen der Systemzeit, da es hierzu noch nicht genügend andere Hilfsprogramme gibt ...

Wer unter 'Statistik' eine Auswertung von Adreßdaten vermutet, liegt falsch: Vielmehr handelt es sich hier um eine Nachbildung der auch im Desktop vorhandenen Funktion, die Laufwerksstatistik abzurufen.

Abb. 2-4: Die automatische Umwandlung von Textkürzeln erlaubt eine Art Steno-Schrift (oben). Unter den verschiedenen Voreinstellungen versteckt sich die harmlos aussehende Funktion 'Disk Speeder', die in Sekunden die Arbeit von Tagen zunichte machen kann (Mitte). Adressen in diesen Dateiformaten vermag Mail Service zu verarbeiten und auch zu konvertieren (unten).

Abgerundet wird die Schar der unnützen Funktionen durch 'Neuer Ordner', 'Lösche Ordner' und 'Diskette formatieren'. All dies ist ebenfalls im Desktop oder einem Accessory bequemer zu erreichen.

Schnick-Schnack

Insgesamt bietet Mail Service eine ganze Reihe von Funktionen, die in einem Mailingprogramm nichts zu suchen haben. Die Funktionen zur Ersetzung von Kurztexten durch lange Ausformulierungen, Sortierfunktionen und auch Serienbriefe sind heutzutage in jeder ernstzunehmenden Textverarbeitung enthalten, womit sich die Frage nach der Notwendigkeit für ein externes Programm ergibt.

Wirklich nützlich ist jedoch die Möglichkeit, Massendrucksachen von der Adreßliste bis zur Einlieferungsliste komplett bearbeiten zu können. Wer bislang die Mühe des Verwaltungsaufwandes für Massendrucksachen scheute, kann durch den Einsatz von Mail Service leicht sehr viel Geld sparen. Die Laufzeit für eine derartige Auswertung beträgt zwar einige Minuten, erfordert jedoch nicht die Anwesenheit des Bedieners und ist auf den Fall um ein Vielfaches schneller als die entsprechende manuelle Bearbeitung.

Für wen eignet sich also Mail Service? Einzig und allein für diejenigen, die Massendrucksachen verschicken. Hier macht sich der günstige Kaufpreis in der Regel bereits nach einer einzigen Anwendung bezahlt. Die Möglichkeit der Formatkonvertierung zwischen verschiedenen Adreßdatenbanken kann unter Umständen auch noch ein Kaufargument sein, obgleich jede ernstzunehmende Datenbank heutzutage über ähnlich leistungsfähige Import- und Exportmöglichkeiten verfügt. rr/cs

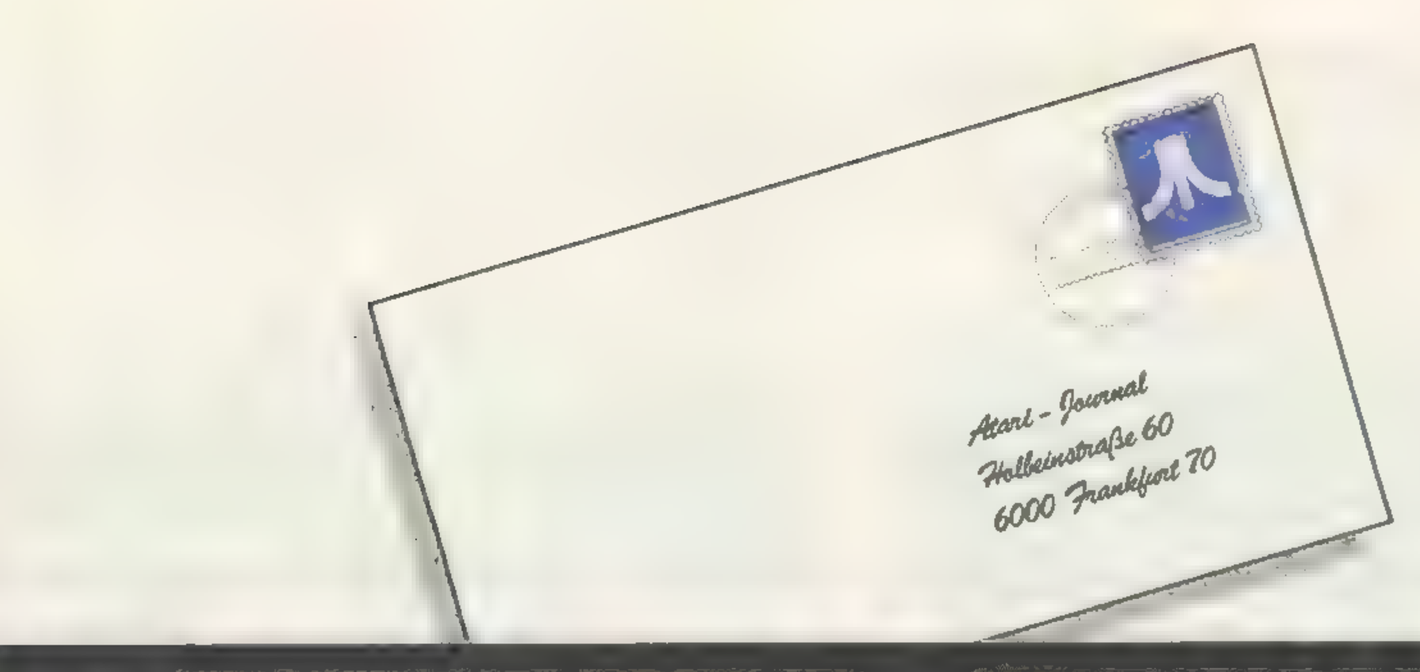
Mail Service

Datenblatt

- Hersteller: Darksoft Systems, Ulf Dunkel, Alter Postweg 6, 4573 Löningen
- Vertrieb: T.U.M. Hard- und Software GbR, Hauptstr. 67, W-2905 Edewecht
- Preis: DM 159,-

Bewertung

\+ Vorbereitung von Massendrucksachen
– gefährlicher 'Disk-Speeder'
– viele völlig unnütze Funktionen



Leserforum

Der Computer löst nicht nur Probleme, er schafft auch neue. Damit Sie an einem scheinbar unlösbaren Problem nicht scheitern, haben wir dieses Forum eingerichtet. Wenn Sie Fragen haben oder Ihre Meinung zum Atari Journal äußern möchten: Schreiben Sie uns!

Lob für 'Give me Drums'

Vor einiger Zeit kaufte ich bei der Fa. Maxon die Sonderdisk 'Give me Drums'. Von diesem Drummer-Programm bin ich so begeistert, daß ich einfach einmal darüber schreiben muß! Die Anleitung ist so verfaßt, daß jeder sie auf Anhieb begreift. Kein Wort zuviel und keins zu wenig. Dann geht es los: Drum Kits eingeben, bis zu 99 Pattern erstellen und diese einfach mit der Maus aneinanderfügen, abspeichern und fertig – das macht Spaß! Genau das richtige für Leute, die schnell zu einem guten Ergebnis kommen möchten, ohne hundert Seiten Anleitung wälzen zu müssen! Auch der Preis ist einmalig. An dieser Stelle möchte ich mich bei dem Programmierer, Ralf Watzlawik, für all die schönen Stunden, die ich mit diesem herrlichen Programm verbrachte, recht herzlich bedanken!

Karl Arnold

HP-Laserjet am ST

Mein HP-Laserjet druckt trotz deutscher Sonderzeichenumschaltung (ISO-Umschaltung wandelt Umlaute richtig) die Sonderzeichen § und ß falsch, da diese scheinbar nicht mit dem Standard-ASCII-Code übereinstimmen. Gibt es vielleicht eine Lösung, um einen fehlerfreien Ausdruck zu erhalten, ohne ein Programm laden zu müssen, das diesen Ausdruck übernimmt? Vorstellbar wäre auch ein Auto-Ordner-Programm, das jedoch beim Grafikdruck keinerlei Konvertierung vornimmt, um diese nicht zu verfälschen.

Holger Möller, Frankfurt

Red.: Unserer Meinung nach bietet es sich an, den Drucker durch geeignete Vorinitialisierung auf den Atari-Zeichensatz umzuprogrammieren. Von einem derartigen Programm ist uns aber bislang leider nichts bekannt. Auf den Disketten S382 und S430 finden sich jedoch Hilfsprogramme zum Ausdruck von Textdateien sowie ein Hardcopy-Programm. Ob ein speicherresidentes Hilfsprogramm, wie Sie es ansprachen, bereits existiert, können wir leider nicht beantworten. Diese Frage geben wir an unsere Leser weiter.

NEWDESK.INF-Limit

Für die Leser Ihrer Zeitschrift wäre wichtig zu wissen, daß beim neuen TOS 2.06 die Datei NEWDESK.INF maximal 4096 Bytes groß sein darf, da es sonst zur Fehlermeldung 'kein Systemspeicher mehr frei' kommt.

Martin Meyer, Goslar

Red.: Eine Größenbeschränkung für NEWDESK.INF/DESKTOP.INF gab es schon immer, in früheren TOS-Versionen lag sie bei 2048 Bytes. Durch die erweiterten Möglichkeiten des TOS 2.06 fällt die Grenze jedoch erst jetzt auf.

LHarc packt Ordner aus

Im Atari Journal 4/92 schrieben Sie in Ihrem Bericht über die Datenkomprimierung mit LHarc, daß das Auspacken von Dateibäumen (Auspacken von Ordnern) nicht möglich sei. Dies stimmt glücklicherweise nicht. Ich stand zuerst auch vor dem Problem, daß LHarc absolut keine Dateibäume auspacken wollte. Nach einigem herumexperimentieren gelang es mir jedoch, LHarc mit der Option '/pxp' zu überzeugen, die Dateien in die entsprechenden Ordner zurückzuschreiben.

Frank Naumann

Red.: Vielen Dank für den Hinweis. Zu den anderen genannten, aber nicht abgedruckten Punkten hätten wir auch gerne Stellung genommen, wenn wir Ihre Adresse auf dem Brief gefunden hätten.

Speichermodule

Ich habe mir Anfang Dezember den Atari Mega STE mit 1 MB RAM zugelegt. Da ich den Rechner nun auf 4 MB aufrüsten möchte, ist mir aufgefallen, daß die SIMM-Module von Atari nur 8-Bit-organisiert sind, statt der allgemein üblichen 9-Bit-SIMM-Module (ein Bit fungiert als Prüf-Bit). Kann man nun auch diese billigeren 9-Bit-SIMM-Module im Atari Mega STE verwenden?

Manfred Stiller, Gusterath

Red.: In der Tat sind die Pinbelegungen für 8-Bit- und 9-Bit-SIM-Speichermodule bis auf jenes eine Bit identisch. Wir sehen daher keinen Grund, warum die für PC-Kompatible üblichen 9 Bit breiten SIMMs nicht funktionieren sollten.

CD-ROM Anwendungen

Bisher habe ich in den auf dem Markt befindlichen ATARI-ST-Zeitschriften noch keinen Artikel über den Anschluß von CD-ROM-Laufwerken, Tests, Marktübersichten und verfügbare Software (Treiber sowie natürlich CD-ROM-Inhalte) gefunden. Wenn es Ihnen sinnvoll erscheint, so bringen Sie doch bitte einmal einen Report.

Reinhold Thöne, Hamm

Red.: Nach unseren Informationen sind derartige Anwendungen bisher noch in keinem nennenswerten Umfang auf den Markt gekommen. Wir sind leider darauf angewiesen, daß ein Softwarehaus eine Applikation erst entwickeln muß, bevor wir Tests und Übersichten drucken können. Die Hardware-Voraussetzungen existieren jedenfalls durch das von Atari angebotene CD-ROM-Laufwerk.

Dies und das

Das Atari Journal wird immer mehr zu dem Atari-Magazin, das meinen Wünschen am besten entspricht. Die Artikel, in denen Sie über technische Dinge berichten, sind leicht verständlich. Das ist leider nicht üblich, Sie sollten es unbedingt beibehalten.

Sie haben einen Disput über die Gestaltung von Oberflächen von Programmen ausgelöst. Grundsätzlich muß ich all jenen beipflichten, die meinen, daß es keinen Grund gibt, am GEM vorbeizuprogrammieren. Der große Vorteil ist doch der, daß GEM Programme ermöglicht, die von der Hardware relativ unabhängig sind. Gerade hier hat sich einiges getan: Wie viele Grafikkarten werden für den ST angeboten? Programme, die GEM nicht benutzen oder 'unsauber' programmiert sind, sollten in den Tests deutlich abgewertet werden.

Die Oberfläche der Programme sollte sich so weit entsprechen, daß es dem Benutzer möglich ist, die grundlegenden Funktionen wie Dateioperationen sofort auszuführen, ohne erst durch Menüs zu irren oder das Handbuch wälzen zu müssen. Bei neuer PD-Software oder Demos starte ich das Programm und versuche, ohne Dokumentation zurechtzukommen. Ist es mir unmöglich, etwas Vernünftiges damit anzufangen, so wird die Diskette gleich wieder gelöscht. Eine Ausnahme mache ich nur bei Programmen, die mich interessieren, oder wenn die Programmanwendung prinzipbedingt Fachkenntnisse erfordert.

Sie haben im Heft 3/92 Spekulationen über die Messeaktivitäten von Atari abgedruckt. Dadurch wurden sehr große Erwartungen geweckt, die enttäuscht wurden. Ich bin geneigt zu sagen, enttäuscht werden mußten. Abgesehen von den nicht erschienenen Maschinen, sind Sie bei der Frage, ob das MultiTOS auch für Rechner mit einer 68000 CPU geeignet sein wird, offensichtlich einer Falschinformation aufgesessen.

Atari sollte das MultiTOS in diesem Jahr freigeben. Mich wundert, daß Atari auf MinT zurückgegriffen hat. Diese vernünftige Entscheidung hätte ich Atari nicht zugetraut. Ringt sich Atari durch, auch in anderen Fällen bewährtes von Entwicklern zu übernehmen? Man hört vom FSM-GDOS, es wird aber noch immer nicht ausgeliefert. Was ist an der Verzögerung schuld?

Es bleibt zu hoffen, daß die Zeichen der Besserung, die man manchmal wahrzunehmen glaubt, nicht trügen. Vielleicht bahnt sich eine Änderung an? Warten wir's ab, nächstes Jahr wissen wir mehr.

Jürgen Schnurr, Karlsruhe

Red.: Zunächst einmal möchten wir Ihnen vielen Dank für das Lob und volle Zustimmung zu Ihrer Einstellung zum Thema BeLnutzerobarflächen aussprechen. In Bezug auf die Spekulationen vor der CeBIT haben wir im wesentlichen wiedergegeben, was in der Gerüchteküche zu vernehmen war. Ein Teil der Informationen stammte gar aus einem Interview mit Sam Tramiel – da sollte man schon einen gewissen Wahrheitsgehalt unterstellen. Sicher ist eine solche Berichterstattung immer recht heikel, doch wenn Atari keine offiziellen Informationen verlauten läßt, sollte der Leser unserer Auffassung nach wenigstens erfahren, was in Experten- oder Freak-Kreisen vermutet wird.

In Bezug auf MultiTOS und MiNT hat Atari sicher die beste Entscheidung getroffen. Hier wie auch für FSMGDOS gilt jedoch, daß erst mit der allgemeinen Verfügbarkeit das Problem gelöst ist. Obwohl offizielle Statements noch ausstehen und wir in Bezug auf Gerüchte vorsichtig geworden sind: Ein neues FSMGDOS wird mit hoher Wahrscheinlichkeit auf einem leistungsfähigen System aus der PC-Welt basieren, das zudem sehr kostengünstig für jeden Anwender zu haben sein wird ...

Wenn Sie uns schreiben möchten, dann wenden Sie sich bitte an folgende Adresse: Redaktion Atari Journal, Kennwort 'Leserforum', Anton-Burger-Weg 147, 6000 Frankfurt am Main 70.

Die Redaktion behält sich das Recht vor, Leserbriefe vor der Veröffentlichung zu kürzen. Die veröffentlichten Leserbriefe stellen nicht die Meinung der Redaktion dar.

Biete Hardware

Farbmonitor SC 1224 m. **Umschaltbox** DM 290,-. Monitor **SM 124**, 11 Mon. alt, DM 170,-; **Echtzeituhr** Mega Clock DM 50,- **leiser Lüfter** f. Festplatte od. Rechner DM 30,-. Tel. 0821/702403

ST-Doppel-Laufwerk 3,5 + 5,25 Zoll; 40/80-Trackumschalter; NP DM 620,- für nur DM 290,-. **Handy Scanner** für ST, 32 Graustufen, 100-400 dpi, incl. Software (NP DM 540,-) für nur DM 240,-. Tel. 0571/75377

Original **520er Gehäuse**, NEC-Floppy-Gehäuse + NT, Atari-Trackball Netzteil 520+ VB. Carsten, Tel. 030/3655304 oder 4639770

Zweimal **SM 124** je DM 150,- VB; Original **TOS 1.04** DM 100,- VB. Drucker **NEC P2200** DM 400,- VB; **Modem 1200** Baud DM 150,- VB. Tel. 0212/314368

Atari **1040 STFM**, TOS 2.06, S/W- und Farbmonitor, Festplatte 105 MB (17 ms), abgesetzte Tastatur, DOS-Emulator SuperCharger 1 MB, VHB DM 2200,-. Tel. 0541/389640

Macintosh-Emulator **Spectre GCR** incl. ROMs für alle Atari ST Preis VB. Tel. 04497/1452

Verkaufe **Channel Videodat** incl. Anschlußkabel DM 288,-; Super Charger V1.5 mit DOS 4.01 für DM 390,-. Tel. 0202/726730

Atari STE, 2 TOS 2.06, RTS-Tasten komplett, SM 124 mit Fuß, WP 4.01 und Original CPX-Kontrollfeld für DM 750,- VB. Raphael Schütz, WGS620SA, Agricolastr. 14/16, O-9200 Freiberg

Atari TT8-48, 8 MB RAM, 48 MB Festplatte, Monitor SM 144 (s/w) DM 3900,-. Belichtungs-Interface für jede Linot. mit 36 Satzschriften und Calamus-Job + LIZ Kabel DM 5100,-. Tel. 08641/5317

Biete zwei **TT-Fast-RAM-Karten** a 4 MB zum Verkauf an. Preis VB. Christian Reuter, Tel. 07159/44611 (ab 20 Uhr)

ST-GABI: Interface für TA Gabriele 9009 an Atari ST (für Wordplus) incl. Software (s. ST Computer 7/88) DM 35,-. W. Wels, Wattstr. 12, CH-4056 Basel

Matrix M110 DM 1300,-/ File-Geh. und Controller DM 200,-/ Scanner und Augur OCR DM 1400,-/ PCF554 DM 150,-/ SF 314 DM 150,-/ Steve 3.0 DM 250,-/ Cranach DM 350,-/ div. Steinberg Editoren, RAM-Cards. Tel. 05224/3715 abends

SM 124 (720*512 Pixel möglich) DM 180,-; **Pixelwonder** DM 110,-; **AT-Once** 8 MHz DM 220,-; **GE-IV SCSI** Adapter DM 130,-, Festplattennetzteil 50 Watt DM 70,-; Floppygehäuse 3,5" + Kabel DM 25,-. Tel. 0209/874852

Atari 1040 STF mit 3 MB RAM, TOS 1.4 und KAOS, SM 124, komplett VB DM 800,-. Tel. 0731/53941 (ab 19 Uhr)

Maus Mixer 2 x Maus oder 1 x Maus + 1 x Rollball usw. am Mausport DM 40,-. Tel. 07156/29630

Monitor SM 124, 3/4 Jahr alt DM 150,-. Tel. 0431/338288

TOS 1.4 (2 Eproms) DM 50,- TOS 1.0 + 1.4 (6 Eproms) DM 60,-. Eprommer für ST DM 100,-. Mega ST Gehäuse DM 50,-. Bücher über MIDI, Viren, TOS 1.4, C-Programmierung, ST-Handbuch, Preis VB. Tel. 02638/6635

ODIN-Grafikkarte unbebutzt DM 350,-; **Mega STE 4/48** unbenutzt DM 1850,-; **1040 STF/M** guter Zustand DM 600,-; **Monitor** SM 124 DM 180,-; **Drukker NEC P6 Farbe** VS DM 750,-; Replica-Box + Softw. VS DM 180,-; Doppelfloppy für Replica VS DM 180,-. Johannes Reinders, Franz-Hoffmannstr. 26, 8858 Neuburg 1, Tel. 08431/1870

SM 144, 14 Zoll-Monochrom-Monitor für jeden ST/STE, DM 200,-. Tel. 06132/3486 (abends oder Wochenende)

Monitor **SM 124** wenig gebr. DM 180,-. Tel. 04671/2597 (abends)

Megafile 30, 1 Jahr alt mit elektronischer Lüfterregelung DM 550,-. Uhrmodul für ROM Port DM 30,-; Kopier mich Buch + 10 Disks DM 35,-; Vom Anfänger zum GEM-Profi NP DM 98,- VB DM 70,-. Tel. 06071/22285

Speichererweiterung 1 MB auf 3 MB Leerplatine + GAL + Anleitung für DM 70,-. Tel. 08246/396

Verkaufe **Mega STE 4 MB / 50 MB** Platte, SLM 804 **Laserdrucker**, SM 124 Monitor, div. Originalsoftware VB DM 3600,-. Tel. 0931/285943

Atari-Portfolio, 64 + 128 K, RAMcard, Par + Ser-Interface + Kabel, Netzteil + Akku, Swift!Basic, Software, komplett für DM 995,-. Harun Scheutzow, Dresdner Str. 83, O-1020 Berlin, Tel. 2755316

Biete **2,5 MB-Erweiterung** mit defekter Leiterbahn (leichte Rep.) für nur **DM 198,-; 44 MB-Platte** von ICF für nur **DM 498,-** + Porto. Beides bei Friedmann Wachsmuth, Tel. 040/597877 (ab 15 Uhr)

Verkaufe **1040 STE + SM 124** + Adimens ST + That's Write + ca. 100 Spiele VB DM 900,-. E. Hillmann, Pulsnitzer Str. 29, 8142 Radeberg

Atari 1040 STF, Maus, WEIDE Echtzeituhr eingebaut, Hyperformat (1,2 MB Diskettenkapazität)-Schaltung, DM 550,-. Tel. 0421/236632 (ab 18 Uhr) oder 0421/236155

Orig. **Atari Maus**, 3 Mon. alt. Top-Zustand für DM 45,-. R. Göbel, L.-Frank-Str. 21, O-7560 Guben

Protar-Profile Festplatte 45 MB Update-Service DM 650,-; 5,25"-LW DM 110,-. Tel. 08026/7431

Verk. **Mega ST 1**, 2 Floppies, Farb- und Monochrombildschirm, SuperCharger 1 MB mit MS-DOS 4, ca. 60 PD-Disks, für DM 1500,-. Tel. 09375/8255 (ab 17 Uhr)

SLM 605 Topzustand für DM 1600,- abzugeben. Tel. 06431/71188

Fujisu DL 1100 C, 24 Nadel-Matrixdrukker: 360*360 dpi, 2 autom. Einzelblatteinzüge, Epson LQ+ IBM ProPrinter Emulationen, 240 Z/sec, 7 Schriften eingeb. VB DM 800,-. Tel. **05136/5016** (ab 21 Uhr) Ingo

Atari Mega ST 2, AT-Speed incl. Handbuch, Vortex 30 MB, Tastatur, Maus, SM 124, TOS 1.4 incl. GDOS, Signum 2 Buch, Script 2.0, Wordflair, TEX 11 Disks, viel PD, NVDI 2.0 für nur DM 2200,- Festpreis. Tel. 02941/8336

Videdigitizer DM 250,-, Sounddigitizer DM 70,-, Interfacekarte + Buch DM 40,-; Maniac Mansion DM 30,-; Loom DM 30,-; Demodisk zum Videodigitizer DM 5,- + NN. Suche Spectrum 512 Malprogramm. Thomas Brück, Bornwiesstr. 7A, 6697 Nohfelden

Biete **Floppy 720 KB**, extern, anschlußfertig, Laufwerk original Atari, ca. 1 Mon. alt für DM 130,-. Tel. 06221/862957 (Sven)

Jede Menge **Hard- und Software** rund um den ST zu verkaufen. Komplette Liste gegen DM 0,60 Rückporto (Briefmarke) von C. Meissner, Damaschkeweg 12, 3550 Marburg

Mega ST 4, 16 MHz Erweiterung, OverScan, Tos 1.04, Blitter, Vortex HD plus 60 MB, SM 124, Software, VB DM 1950,-. Tel. 07128/1033 auch einzeln!

Mega ST 1, 4 MB Erweiterung (Heim-Verlag), **Megafile 30**, **SM 124** kompl. DM 1950,-. Robert Kunkel, Kornweg 1, 8081 Unterschweinbach, Tel. 08145/6041

Atari 1040 STE mit Monitor SM 124 und **MIDI-Keyboard** MS 710 mit Kabel, alles in Bestzustand für VB DM 1100,- (auch einzeln) zu verkaufen. F. Brauer, Dessauerstr. 66, O-4602 Wittenberg, Tel. (Wittenberg)-63318

Towergehäuse für Mega ST DM 180,-; TOS 1.4.2/1.6.2/2.5 abzugeben! Megafile 49 MB, 15 ms DM 550,-. FP TOS 2.06 für DM 80,-. 2 neue Atari-Mäuse für DM 40,-. Golden Image Maus DM 50,-. Tel. 0201/591852

SuperCharger V.1.5 1 MB VB DM 350,-. Dirk Pries, Tel. 0431/81961

44 MB Wechselplatte + 84 MB Harddisk (Sega-te 1096N) in einem Gehäuse + 3 Medien (=132 MB) + PD Soft für DM 1780,- ggf. Versandkosten. Kämer, Tel. 040/345237 oder 040/35993760

Verk. **Super Charger** Version 1.5 1 MB RAM, für DM 350,-. Tel. 0208/896345

Funktionsfähige **Megafile 30** mit seltenen Bootproblemen (Motor bleibt hängen) gegen Gebot an Bastler. Tel. 09452/1541 (ab 18 Uhr) Franz

NEC P7 mit autom. Einzelblatteinzug dt. Handbuch und Industrie-Schallschutzhaube und Kabel kompl. nur DM 800,-. Tel. 08042/4851 (Anrufb.)

TOS 2.06 (original) abzugeben! In 2 Eproms für DM 80,- und TOS 2.5. Megafile 49 DM 550,-. **Achtung:** Wer möchte gerne einen **HP Deskjet 500 C** zum Superkurs? **Sammelbestellung!** Tel. 0201/591852

Mega ST 2, Vortex HDplus 60, Drucker NEC CP6, GeniScan incl. Texterkennung, viele Bücher, GFA-Basic 3.0, Public Domain VB DM 2200,-auch einzeln. Tel. 08081/1696

Ext. Stromversorgung zu Atari 520 ST+ und SF 314/354 an Meistbietenden wegen Einbau in Gehäuse. A. Schlotterbeck, Gnellenstr. 11, CH-8142 Uitikon, Tel. +4114930909

Monitor SM 124, drei Auflösungen, Umbau Fa. Eickmann nur DM 280,-. Tel. 0231/270660

Atari 1040 STF, 3 MB, Megaflie 30 (leiser Lüfter), Logitech-Maus, SM 124, dazu viel interessante Software, sehr günstig VB DM 1200,-. D. Siegert, tel. 0421/494438 (ab 18 Uhr)

Mega ST 4, 85-MB-Harddisk, SM 124 Monochrom-Monitor, Vortex **Atonce pLus 16 MHz** AT-Emulator, **Signum Drei**, ASPICE, jede Menge PD Software. Preis DM 2500,-. Tel. 07032/5401

SM 124 Topzustand für DM 160,- zu verkaufen. tel. 04941/63165

Atari 1040 STFM 1 MB + Monitor SM 124 + 2 Laufwerk 3,5" + Maus und M-Pad + Acrylabdekkung. Preis DM 750,-. Tel. 06258/2004

Atari **Megafile 60** Festplatte DM 600,-; NEC P6+ 24-Nadeldrucker mit Einzelblatteinzug DM 750,-. Tel. 030/8816277 (Anrufbeantworter)

Verk. Heimorgel Boehm 800 XL mit Floppy und Software. Tausch gegen Sampler o. Synthie möglich. Preis VB DM 5900,-. Suche 1040 ST mögl. mehr als 1 MB RAM. Tausche super Sequenzersongs. Tel. 05551/61457

Preiswerter **RGB-Farbmonitor**, Scart-Buchse, 16,5" (42 cm) Bildschirmdiagonale, In-Line-Röhre, Tonteil, bis 60 Hz Bildfrequenz, dklgraues Gehäuse für DM 190,-. Grünbeck, Tel. 036762/8615

1040 STFM auf 2 MB erweitert, mit SC 1435 + SM 124, Megafile 30, Zweitlaufwerk, Monitorumschalter, Bücher, div. Programme. VB DM 1800,-. Tel. 040/6048637 abends

1040 STF, TOS 1.0 + 1.4 schaltb., bessere Tastatur f. Erweit., vorges., SM 124, Megafile 30 geräu red., Star LC 10 color, 5,25" Laufwerk 40/80 Track, 2 Joystick, reichh. Zubehör. Preis DM 1800,-. Tel. 09544/2524

Verkaufe **1040 STE** (1 J.) + Literatur + Text-, Grafik- und Musikprogramme + Monitor SM 144 (1 Mon.) alles neuw. für DM 1098,-. R. Schmidt, Fr. Mehringstr. 11, Köthen O-4370, Tel. 553063

SM 144 plus 3 Mon. Garantie DM 200,-. Spacola-Atlas DM 35,-. Tel. 0211/588503 (ab 18 Uhr)

ODIN-Grafikmodul inkl. Kabel, Netzteil, Software und Bedienungsanleitung **DM 300,-**. Tel. 0431/362144 (ab 19 Uhr)

Mega STE, Tastatur, 3 Monate alt nicht benutzt VB DM 200,-. K-Spread 4.18, Doppelgeschenk unregistriert DM 160,-. Tel. 05521/1317

Akkustikkoppler Dataphon S21D (DM 50,-). Möller, Tel/Fax 040/5263658

1040 ST mit 2,5 MB und TOS 1.4, separatem Keyboard, 24-Nadeldrucker NEC P6+ für DM 1200,- auch einzeln. Holstein, Tel. 0851/57917

Biete Software

Originale mit Registrierkarte **Adimens 2.3** DM 50,-; **Word Perfect 4.1** DM 70,-, **1st Word Plus** (incl. 1st Mail, 1st Extra, 1st Address) DM 100,-. Tel. 06131/574131 (Heist)

Aladin, Spectre-PD-Disketten (PD Journal Dez. 1989) a CHF 8,- inkl. Versand. A. Schlotterbeck, Gnellenstr. 11 CH-8142 Uitikon-Waldegg, Schweiz

Script incl. HB + Registrierkarte nur DM 70,-. **Headline** f. gr. Überschriften in Signum nur DM 30,-. **Revolver** Multitasking (bis 8 Prg. gleichzeitig) auf ST, nur DM 30,-. Baade, Minden, Tel. 0571/75377

Verk. **1st Word Plus** 3.15 DM 70,-; **Creator** (Applic. Syst.) DM 100,-; alles Orig. + Reg.Karte. Tel. 06421/63975 (nach 20 Uhr)

Omikron Draw 3.0 + Mortimer Plus je aktuelle Version a DM 40,-. Tel. 07031/272596 (ab 18 Uhr)

Die **volkstümliche Anwendung bekannter Arzneipflanzen** 3,5" Disk nur DM 50,- (Schein). Gottsbacher, Postfach 134, A-9010 Klagenfurt

Originale **ST-Pascal-Plus** 2.02 DM 60,-. Ludwig Maetzke, Tel. 06192/21014

Verkaufe **SPC-Modula-2** VB DM 80,- mit Einsteigerbuch VB DM 100,-. CAD 3D V1.0 VB DM 60,- mit Human und Future Design Disk VB DM 90,-. Profibuch VB DM 30,-. Intern VB DM 30,-. Tel. 06264/1671

Leonardo ST Grafikprg. mit Buch DM 45,-. **Fontz!**

GDOS Fonteditor DM 30,- **Quick ST** 2.2 DM 30,- alles zus. DM 100,- W. Wels, Wattstr. 12, CH-4056 Basel

FolioTalk Datenübertragung zwischen Atari ST und Portfolio incl. Kabel DM 50,-. Tel. 02751/2361

Verkaufe **Steinberg Twelwe** Midi Sequencer. Original mit Handbuch (deutsch) für VB DM 55,-. Tel. 0203/786807

Verkaufe **Cubase** (original) mit Handbuch, registriert, VB DM 800,-. Tel. 040/4201460 (nach 18 Uhr)

Anti-Viren-Kit (DM 35,-); Protos (DM 40,-); Augur-Core (DM 500,-); Adimens (DM 70,-); Headline (DM 50,-); Fontmaker (DM 20,-); Daily Mail (DM 50,-); Flexdisk (DM 30,-); Lektorat (DM 50,-) Tel. 0561/85303

NVDI, neu DM 60,-. Beckercalc/3 DM 60,-. Sleepy Joe DM 50,-. Tel. 02103/62068

Tempus Word V1.1 für DM 300,-. Thomas Lichteneber, Bauernfeindstr. 41, 8500 Nürnberg 50, Tel. 0911/863953

Gratis!! Bibel auf Disk für Atatri ST. Nun endlich komplett sowie **mit Konkordanz 3 versch. Übersetzungen.** Bei Wolfgang Roth. Tel. 09261/94461 (Mo-Do ab 16 Uhr, Fr ab 13 Uhr)

Verkaufe Pure C! Neupreis DM 400,- bei mir für DM 279,-. Ungeöffnet mit Garantie! Brandneu! Ruft an und verlangt nach Jochen. Tel. 07735/3955

20 Spiele für Atari zum Preise von DM 30,- das Stück. Weyland Patric, Mondorfersrt. 6, 3337 Hellingen, Luxemburg, Tel. 00352512093 (nach 18 Uhr)

Edison-Editor nagelneu mit unbenutzter User-Karte DM 95,-. Tel. 0234/286890

Verkaufe **Script V2.2** für M 190,- und **Signum 3** (1 * benutzt) für DM 40,-. Tel. 030/6064187 (Marc verlangen)

Lattice C-Entwicklungspaket V5 + Atari Profibuch. Unbenutzt, nicht registriert. Tel. 04183/5494 (nach 18 Uhr)

Cubase von Steinberg V.1.5 unbenutzt DM 700,-. **Defekter Star LC 24-10** DM 200,-. Thorsten Mergel, Moellner Weg 3, 3557 Moelln

PD/Shareware kopiert kostenlos auf eingesand te Leerdisk plus Rückporto die medien cooperative Oberschwaben, Bachstr. 10, 7901 Staig. Info über 100 Disks für DM 5,-**Tempus Word** neu, ungeöffnet, Original incl. Update auf **Vers. 2.0** nur DM 449,-. Tel. 089/235301 (Bert)

Biete **Adimens plus V3.10** für DM 190,- (plus Nachnahme) Werner Hälg, Hintermeisterhof 10, 8038 Zürich, Schweiz

Signum!2 DM 200,-; **Scarabus**-Fonteditor DM 50,-; **Protos** DM 30,-; **Publishing Partner** DM 90,-, **Word Perfect V4.1** DM 80,-; Buch **547 Neue Signum-Zeichensätze** DM 20,-. Tel. 02225/15185

Software: **Cranach Studio** DM 999,-; Videodat + Software + Dec. DM 309,-; viele Spiele DM 19,- – 90,-. Super Angebot: Sample-Star mit Modul + HB für DM 199,-. K. Aubrecht, Trattendorfer 4, O-8036 Dresden

Originalsoftware: **SDO-Index** DM 40,-; **SDO-Preview** DM 40,-; Mortimer+ DM 100,-; Cartridge-Uhr DM 70,-. G. Kreile, Tel. 040/6781648

Didot Professional/Farbe Orig. zu verkaufen mit Handbuch DINA4 DM 950,-. Tel. 08631/91116

Original **Cubase 2.0** + Schlüssel zu verkaufen DM 600,-. Tel. 08631/91116

Summer Games/Winter Games jeweils DM 30,-, zus. DM 50,-. Tel. 0209/638033

Protext 2.1, incl. Handbuch DM 40,-. Ingo Synofzik, tel. 0209/638033

NVDI 2 mit Reg.-Karte DM 68,-, **MultiGEM** DM 98,-, **Convector II** DM 228,-, **Querdruck 2** DM 50,-. Alles mit Handbuch. Tel. 06732/62549 (G. Quadflieg)

Wegen Zeitmangel habe ich noch **diverse Software** für Atari ST zu verkaufen. Sende Euch gerne meine Liste zu: K. Weselovsky, Payerg. 7125, A-1160 Wien, Tel. 0222/42099112

ST-Netzplan II neueste Version VHB DM 150,-. Dirk Pries, Tel. 0431/81961

1st Lock, 1st Card, **Spex** + Big-Screen, **Argon** (Backup), **Crypton** (Optimizer), BeckerCAD, Combase. Tel. 030/8559848

Verkaufe Originalspiele **Silent Service 2** und **Hard Nora** für je **DM 40,-** Suche **Pool of Radiance** und **Dungeon Master** (DM 20,-). Tel. 09349/839 (ab 14 Uhr)

GFA-Basic V.3.07 Int&Comp. DM 70,- m. Bücher DM 110,-. **720 KB Floppy** für Mega ST DM 80,-. Tel. 06123/4313 Harald

CCD Pascal+ V2.0 VB DM 150,- Tel. 02581/3662 (Fr-So) oder 0251/218657 (Mo-Do)

The Mix Mashine – Digitales Aufnehemen und Editieren von Musik. Originalverpackte Software vom M&T-Verlag NP DM 149,- für DM 80,-. Tel. 0241/38231

Creator (ASH) DM 130,-; **CAD3D 2.0** DM 100,-; **Musix 32** DM 30,-; **GFA-Movie** DM 50,-; **Silent Service 2** DM 50,-, **Tracker** DM 30,-. Tel. 07321/41502 (ab 19 Uhr)

Biete **PDs und Magazine für Atari aus England!** Schreiben an Rosenbrook, PF 602226, 2000 Hamburg 60 Preis: 10 UK-PD für DM 35,-, Zeitung DM 5,- pro Stück + Porto

Turbo C 2 Pro DM 200,-, Script 2.1 DM 150,-, Stad DM 50,-, Protos 1.1 DM 25,-, Signum! und Script Fontdisketten (Lisa, Jona, Gloria, Eurofonts) je DM 25,-. Tel. 030/8816277

Neueste **ST Software u. diverse Hardware** wegen Systemwechsel bzw. Zeitmangel günstig abzugeben. Info H. Erich, Steinbauergasse 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Synthesizer-Editoren (jeweils mit Sounds) -Kawai K1 DM 35,-; Roland D10, D110, MT 32 (v. C-LAB) DM 80,-; Yamaha TG 55 DM 45,-, + diverse andere Musiksoftware. Tel. 07144/6354

Draw! 3.3 (Omikron) DM 80,-; G+ Plus DM 30,-; 3rd Word Synonymlexikon DM 60,-. tel. 06206/707341

Avant Trace mit Registrierkarte DM 60,-. NVDI DM 40,. Manfred Koervers, Hinrichsring 15B, 3000 Hannover 1

Originale: Tempus Word 1.1 incl. Eurofont-Disk FP DM 350,-, Megamax Modula 2 V3.5 + Buch FP DM 250,-; Sim City/Populus FP DM 60,- sowie div. Bücher. Kohlberg, Clemens-August-Str. 76, 5300 Bonn

Infocom Adv.: Plundered Hearts, Wishbringer, Leather Goddesses of Phobos je DM 30,-; Space Quest 1,2,3 je DM 30,-. ST-Computer Zeitung Jahrg. 1989 für DM 25,-. Tel. 02053/40761

Verkaufe billige **Atari ST-Software**. Einfach Info anfordern: Torsten Fülling, Poggfreedweg 22, 2000 Hamburg 73

Alles Originalprogramme: Mortimer Plus 2.0 (DM 90,-), Neodesk 3.02 (DM 50,-), Harddisk Utility 3.0 (DM 50,-) evtl. auch Tausch. Möller Tel/Fax 040/5263658

Retouche Professional CD neueste Version, voll updatefähig, Preis DM 1680,-. Tel. 0611451207

Suche Hardware

Mega ST-Platine mit ganzen, funktionstüchtigem Chipsatz evtl. auch Gehäuse. Tel. 030/3655304 oder 4639770 Carsten

Suche **Harddisk ab 40 MB**. Tausch gegen Cranach Studio (DM 1300,-) oder bar. Suche Prog. Signum3, Tausch gegen Video-Channel-Dec. + Software. K. Aubrecht, Trattendorferstr. 4, O-8036 Dresden

Suche **SM 124** und externes 3,5" HD-Laufwerk für STE. Angebote an: St. Sämmang, Stadtparkhöhe 20, O-8250 Meißen

Suche **SM 124** Monitor. J. Zeitler, Leuchauer Siedl. 35, 8650 Kulmbach, Tel. 09221/75357

Handyscanner: Mind. 32 Graustufen bis 400 dpi. Wechselplatte oder Festplatte mit 44 bzw. 52 MB Tel. 07031/806259

Suche **preisgünstige Festplatte** mit Software. Suche Uhrmodul für STFM und Speichererweiterung. Tel. 09905/8106

Suche **Atari ST 1040** Monitor (s/w) + kompatiblen Drucker + evtl. Software. Jörg Wiegleb, Hoher Weg 5, O-8090 Dresden

Mega ST Gehäuse für DM 25,- gesucht. E. Krings, Tel. 02451/67228 (ab 14 Uhr)

Suche **autom. Einzelblatteinzug** für NEC P6+, Doppel- oder Einzelschacht. H. Gaber, Schnellenstr. 41, 7306 Denkendorf, Tel. 0711/3462945 Fax. 0711/3481980

Wer schenkt armen Schüler (15) defekten ST? Maximilian Halbscheffel, Flankenschanze 10, 1000 Berlin 20

Suche **Font-Editor** für Lavadraw Plus. Andreas Hofmann, Haselbachstr. 11, 8629 Unterneuses

Suche möglichst preisgünstig **Megafile** (Größe egal), Scanner AT- PC Speed oder SuperCharger für Atari 1040 STE. Zuschr. an A. Spangenberg, Erfurt, O-5062, Kasseler Str. 3/0410. PS. Bin auch sehr an Erfahr.-Austausch interessiert

Suche **RLL-Festplattecontroller** aus Megafile 30 oder 60, Preis VB. externes HD Laufwerk von H&S, zahle bis DM 120,-, 5,25" Festplatte aus SH 205 bis DM 100,-. Tel. 02181/470289 (ab 17 Uhr)

Suche **Mega ST Board** (def.) Frank, Tel 02151/778784

Suche Software

Suche **PD-Fonts für Signum!2**. That's Write und Calamus, Clip-Programme. Antwort garantiert, Listen an: A. Hoyer, Schönbergstr. 132, O-6400 Sonneberg

Desperately seeking! Software for Atari Portfolio Utilities, Games, etc. Please call or fax: Alex. 0041-61-302-5925

Suche **Adimens ST 3.1 plus** neu und registriert zu kaufen. Angebote an: Uwe Seifert, Gehrenerstr. 19, O-6301 Mohrenbach

Suche dringend Software für "**Pneumatik und Hydraulik**". Rupert Mayr, Weigunysrt. 8B, A-4040 Linz, Tel. 0732/2336735

Wer kann mir selbst angefertigte **Calamus-CDK Dokumente für Schulungen** zur Verfügung stellen? John, Postfach 602226, 2000 Hamburg 60

Originalprogamme für ST: Harlekin 2, EASE-Benutzeroberfläche, Kobold, Quick ST 2.x, DC-Stuffer-Vollversion, DC-Utilities. Ludwig Maetzke, Tel. 06192/21014 (ab 18 Uhr)

Omikron-Basic-Compiler gesucht! Nur Originalversion ab V.3.04! Geck Wilhelm, Althütte, Tel. 07183/41460

Suche zur **Kodak-Foto CD** Konvertierungs-Prg. Color auf S/W Vektorisierung u. Editierung der Vektoren in Color und S/W in Overlaytechnik auf Vorlage (Halbtonbild) m. Zeichenprg. Grafikeinbindung und Konturfreistellung. Tel. 08141/43082 abends

PD-Prog. über Statik + Dynamik, Spiel so ähnlich wie Wonderboy. Michael Camin, Wittekindstr. 17, 2850 Bremerhaven

Suche original **That's Write 2.0**. M. Monzer, 7022 Leinfelden-Echt., Talstr. 19/1, Tel. 0711/755507

Kombinatorik: Nach Eingabe der Elemente Anzeige/Ausdruck der Anzahl und Liste der Permutationen/Kombinationen/Variationen. V. Dietz, Osterfeld-Str. 45H, 2000 hamburg 54

Suche Bücher über **GFA-Basic** und die Programmiersprache **Forth** sowie alte Sonderhefte von **Happy Computer/ST Magazin**. Klaus Bratengeyer, 4405 Nottuln, Flurstr. 7, Tel. 02502/7474

Data Diet, Calamus 1.09N, Rechtschreib-Elfe, 1st Base Bitte keine Raubkopien. Tel. 07031/806259

Wer verkauft mir funktionstüchtige gebrauchte oder neue Spiele: **Gianna Systers, New Zealand Story?** Doris Arndt, Bahnhofstr. 14A, 5420 Lahnstein

Suche Informationen über **American Football Programme** für den Atari ST. Michael Ulbrich, Turnerstr. 15, 6753 Enkenbach, Tel. 06303/1257

Suche **Datenbank** (auch PD) und **Wonderboy.** Frank Hüttel, Kirchheimerstr. 32, 7319 Dettingen, Tel. 07021/84584 (ab 18 Uhr)

Suche Riemann II Original und neueste Version. Tschunko, 7000 Stuttgart 31, Lindenbachstr. 71, Tel. 0711/886951

Suche **Cubase** ab Version 2.0 sowie **Midex**, verkaufe **SM 124** 5 Mon. alt für DM 200,-. Tel. 02301/3077 nur am Wochende erreichbar

Cyber-2D/3D-CAD gesucht. Nur Original mit Handbuch und Registrierkarte. Joachim Jassmeier, Weißenportz 29, 5203 Much oder Tel. 02245/5976 (ab 17 Uhr)

PD-Bereich **Klima, Kälte, Heizung-Regelungstechnik**, z.B. HX-Diagramm, DIN 4701, VDI 2078, Rohr-/Kanalnetz, CAD-Editor. Interesse an PD im kaufm. Bereich (auch Shareware, Demo & DOS). Peter Popella, Kampstr. 14, 4535 Westerkappeln

Suche **TOS 1.0 Version auf Diskette**. Auslagen

werden ersetzt. J. Jahn, 6112 Gr. Zimmern, Hoernert Weg 17, Tel. 06071/43941

Tausch

T.M.D.E. sucht **Tauschpartner/in für Demos, Grafiken, Digimix, Soundtracker-Module.** Über 1500 Disks vorhanden. Liste bei: T.M.D.E c/o Dirk Zajon, Hochvogelweg 22, 8969 Probstried

Suche **Tauschpartner**, der die ST-Serie komplett hat. Biete Disks aus V, P, J u.a. (auch geg. Unkostenbeitrag: DM 1,60). Thomsen, Luitpoldstr. 19, 8758 Goldbach, Tel. 06021/58101

Suche **PD-Tauschpartner.** Meine Sammlung besteht aus über **200 Disktetten**. Schickt Eure Listen an: Andreas Elgert, Ringstr. 17A, 3050 Wunstorf 1

Suche Tauschpartner für **Cliparts** und Bilder im IMG, Degas oder PAC-Format. Frank Sonnabend, 1000 Berlin 21, Rathenower Str. 32

Tausche **ST-Profibuch** (4. Auflage!) gegen Jahrgang 1990 einer ST-Zeitschrift. Franz Sedlmaier, Beethovenstr. 17, 8301 Langquaid, Tel. 09452/1541 (ab 18 Uhr)

Tausche neuwertiges Atari Journal (4/92) gegen **Apple-Time** (Ausgabe und Zustand egal). Heinz Jochum, Mändergasse 13, A-6850 Dornbirn

Kontakte

Suche **Kontakt zu ST(E)-Usern im Raum Dresden.** Tel. (Dresden) 4328108 (Anrufbeantworter)

Warum noch kein Mitglied im **Computer-Club Minden** e.V?? Der für alle Atari-ST und MS-DOS Anwender. Riesige PD-Bibliothek! Mailbox! Club-Zeitung! Kurse! Clubräume! Info: CCM e.V., 4950 Minden, Forststr. 120. Umfangreiches Infomaterial gegen DM 2,40 Rückporto

Schüler **sucht** Tauschpartner, der mit mir PD-Programme tauscht. Adr. T. Pinger, Joh.-Casimierstr. 4, 6710 Frankenthal

Bibel-Konkordanz, Infos für DM 1,- Rückporto oder Demo-Disk für DM 3,- in Briefmarken bei K. R. Klein, Pfaffenwald 21, 6509 Schornsheim, Tel. 06732/3367

Computer-Freunde Saar eV. suchen noch Mitglieder für ST-Gruppe. Leistungen: Work-Shops, PD-Software. Info: M. Schaller, Nordfeldstr. 5, 6682 Ottweiler 5, Tel. 06858/8941

Suche **Kontakte zu Atari-Usern in und im Ekkernförde.** Nur Mut, ich habe nicht mehr Ahnung als Du! Frank Stary, Gudewerdtstr. 19, 2330 Eckernförde

Hallo Sequenzer User! Suche Kontakte zu Leuten, die als Hobby Sequenzing betreiben. Tausche Sequ. Songs. Suche RAM-Cards für Korg M1. Suche Editor für Soundcanvas und andere. Tel. 05551/61457

Computerclub Schweinfurt. Atari-Treff jeden 2. Montag im alten Stdtbahnhof. Info: Udo Baum, Tel. 09721/81378

Gibt es denn keine **TT-Besitzer im Raum Hamburg**, die sich mit DTP und anderen vektororientierten Programmen beschäftigen? Möller, Tel/Fax 040/5263658

Verschiedenes

Verkaufe alle **PD Journale** (DM 60,-), **ST-Computer 1/88 – 3/92** + SH Nr. 2 (DM 170,-) wg. Fernweh... Frank Otto, Wendelsteinstr. 16, 8058 Erding, Tel. 08122/41905 oder 089/97532222

Modula2-Prg. Handbuch (DM 35,-), **68000 Assembler** (DM 30,-), **Adimens-Praxis-Buch** (DM 30,-), Atari ST Band 1+2 (DM 50,-), Programmieren in Modula2 (DM 20,-), Signum (DM 15,-), GFA-Basic (DM 10,-). F. Otto, 8058 Erding, Tel. 08122/41905

Scan-Service! (Grafik + Texterkennung), Ausdruck auf Laser, Calamus-Fonts. Software: GFA-Draft + DM 280,-; Creator DM 200,-; Scarabus DM 70,-; Bücher, ST-Magazin, ST-Computer 86-90 halber Preis. Tel. 04551/91362

Suche **Bücher von M&T**: Atari ST-Assemblerbuch, Atari ST-Profi-Buch. Biete Scheibenkleister Buch von Maxon DM 20,-. Ludwig Maetzke, Tel. 06192/21014 (ab 18 Uhr)

Elektronik-MC: Ich habe meine erste MC produziert! MC-60, Dolby C, **Preis DM 10,-**!! Bestellungen bitte an: **Dirk Lindenmann, Turmfalkenstr. 61 B, 1000 Berlin 27**

ST-Computer 3/88-12/91 je DM 2,50 zus. DM 80,-. **ST-Magazin** 6/89-12/90, 3/91-10/91 je DM 2,50 zus. DM 45,-. W. Wels, Wattstr. 12, CH-4056 Basel

Start (USA) 1/91-5/91 (4 Hefte) zus. DM 10,-. **PD Journal** 6/90-10/90, 4/91, 5/91, 7/91 zus. DM 14,-. W. Wels, Wattstr. 12, CH-4056 Basel

Bis zu **DM 100,- Nebenverdienst** täglich! Für jeden sofort aufführbare leichte u. legale Tätigkeit von zu Hause aus. Info: frank. Rückumschlag an Chr. Trüe, Blitzerröder Str. 56, 6420 Lauterbach 1

Hisoft Basic (incl. Compiler) DM 60,-; Omikron 3.0 Buch DM 30,-; GFA Basic 3.0 Buch DM 25,-; GEM Programmier-Handbuch DM 30,-; 140 Signum-Zeichensätze (24 N) DM 20,-. Tel. 06428/1691 Rainer

Hilfe! Wer kann mir helfen? Habe Epson **LQ** 400-Drucker. Wie ist die **DIP**-Schalter-Stellung bei der **Alternate-Help-Funktion**? Freue mich über jeden Hinweis! Tel. 03741/298680 (ab 18 Uhr)

Scanne und vektoriere für Sie! Infos gegen frankierten Rückumschlag bei Lars Bremer, Otto-Richter-Str. 34, O-3037 Magdeburg

Atari ST Zeitschriften ST-Computer, ST-Magazin, Atari Journal Stck. DM 2,-; Sonderhefte Markt& Technik oder Data Becker DM 6,-. Tel. 069/374334

Scan-Service (Grafik&Texterk.), Ausdruck auf Laser, Software: GFA-Draft DM 290,-; Scarabus DM 60,-; Creator 1.1 DM 180,- u.a. ST-Magazin, ST-Computer 86-90 u. Bücher (GFA-Basic, Signum) 50%. Tel. 0455/91362

Zeitschriften aller Art günstig abzugeben. Preisliste anfordern bei Rodolf Fischer, Klause 3, 8313 Vilsbiburg, Tel. 08741/7332 (ab 18 Uhr), Fax 0871/41466

Bücher: Omikron Basic 3.0 – Das Buch zum Handbuch (incl. Disk) DM 25,-; Das große Atari ST Handbuch DM 25,-. Udo Synofzik, Tel. 0209/638033

Verk: **Atari ST Profibuch**, M&T Masterbase Bookware, G+Plus. Suche: Latex – Eine Einführung, Latex Erweiterungsmöglichkeit, Einführung in TeX. Tel. 07031/806259

ST-Computer 1987-91 5 Jahrg. kpl. DM 60,-. **ST-Magazin 1987-91** 5 Jahrg. kpl. DM 60,-. **c't-Magazin 5/91 - 4/92** 12 Hefte incl. Service-Disketten kpl. DM 40,-. Baade, Forststr. 120, Minden, Tel. 0571/75377

ST Magazin 10/89 – 2/92 DM 50,-; **Atari (PD) Journal** 11/89 – 4/92 DM 40,-; ST Computer 12/89 – 2/90, 5/90 – 4/92 DM 50,-; TOS (+ Disk) 5/90, 7/90 – 11/91 DM 100,-. Jeweils + Porto. Tel. 030/816277

Gewerblich

PD-Soft vom CSR * Katalogdisk Gratis * Disk ab DM 1,45 ** Tel. 0511/445642, CSR, PF 910928, 3000 Hannover 91

An dieser Stelle möchten wir wieder einmal darauf aufmerksam machen, daß wir aus wettbewerbsrechtlichen Gründen nur Kleinanzeigen rein privaten Inhalts veröffentlichen können. Erweckt eine eingesandte Kleinanzeige den Anschein einer kommerziellen Tätigkeit, so müssen wir leider von einer Veröffentlichung absehen.

Inserentenverzeichnis

IM NÄCHSTEN HEFT

HIGH-SPEED MODEMS

Modems mit 9600 oder gar 14400 Baud sind heute kein Luxus mehr, sondern schon für 700 bis 900 Mark zu haben. Was die angebotenen Geräte taugen und wie's um die Lieferbarkeit steht, ist Thema des nächsten Atari Journals.

SIGNUM IN FARBE

Signum wird farbfähig: Welchen praktischen Nutzen Signum!3 Color bringt und wie die Ausdrucke auf HP- und Canon-Druckern im Vergleich zu denen von Papyrus aussehen, lesen Sie in unserem Testbericht im nächsten Heft.

SOFTWARE-TEST

In der Rubrik Software geht es in unserer Sommer-Ausgabe um COMPOs Adreßverwaltung That's Address 2.0, den neuen Laserdrucker-Treiber Jet Set von Eickmann, eine neue Datenbank mit Namen Topics sowie die Version 2.0 von 1st Card.

DAS HEIM-NETZ

Ein preiswertes Netzwerk für Jedermann auf MIDI-Basis stellen wir Ihnen im nächsten Atari Journal vor. Ob die Geschwindigkeit akzeptabel ist und wo die besonderen Einsatzmöglichkeiten im Zusammenspiel mit QFax liegen, erfahren Sie in unserem Testbericht.

TIMEWORKS PUBLISHER 2.0

Wird es der neuen Version 2.0 des Timeworks Publisher gelingen, sich gegen die Konkurrenz zu behaupten? Diese Frage haben wir uns schon in der letzten Ausgabe gestellt. Eine Antwort können wir Ihnen leider erst im nächsten Heft geben, da das Programm nicht mehr rechtzeitig vor Redaktionsschluß bei uns eintraf.

MAGNETO-OPTISCH

Seit kurzem bietet SONY ein magneto-optisches Laufwerk im 3,5″-Format mit 128 MByte Kapazität und sehr preisgünstigen Medien an. Was von diesem Laufwerk im Vergleich zu Wechselplatten zu halten ist, verraten wir Ihnen im nächsten Heft – sofern die Testgeräte bis dahin in der Redaktion eingetroffen sind …



Das nächste Atari Journal erscheint am 12. Juni 1992

Die Redaktion behält sich vor, aus Aktualitätsgründen angekündigte Beiträge zu verschieben.

DISKETTENSERVICE

Sie können alle in dieser Zeitschrift beschriebenen Public Domain Programme unter der angegebenen Diskettennummer direkt über den Atari Journal Versandservice beziehen. Das erleichtert Ihnen die Beschaffung, da Sie alles aus einer Hand bekommen. Eine Bestellkarte finden Sie in der Mitte des Heftes.

GESAMTKATALOG

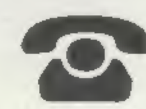
Die umfangreiche Sammlung der PD-Programme erweitert sich ständig. Aus Platzgründen kann deshalb nicht jeden Monat eine Liste aller Programme im Atari Journal abgedruckt werden. Wir halten jedoch für Sie einen PD-Gesamtkatalog bereit, der regelmäßig aktualisiert wird. Diesen Katalog erhalten Sie gratis, entweder gedruckt oder auf Diskette. Lediglich für die Versandkosten bitten wir um Übersendung von 4.- DM in Briefmarken. Bei einer Bestellung von PD-Programmen entfallen die Versandkosten für den Gesamtkatalog. Bitte geben Sie bei der Bestellung an, ob Sie den Gesamtkatalog gedruckt oder auf Diskette wünschen.

- Der Kostenbeitrag für eine 3,5″ Diskette beträgt DM 8,-
- Die Versandkosten belaufen sich auf DM 6,- (Ausland DM 10,-)
- Ab 5 Disketten entfallen die Versandkosten.
- Bezahlung:
  1. gegen Vorauskasse (gilt generell für Auslandsaufträge)
  2. per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (gilt generell bei telefonischer Bestellung)



Versandanschrift

Heim Verlag
PD-Versand
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13



Per Telefon

Heim Verlag
PD-Versand
Tel. (06151) 5 60 57
Fax: (06151) 5 60 59

IMPRESSUM

Atari Journal
Die Fachzeitschrift für ST und TT

Chefredakteur
Christian Strasheim (cs)

Redaktion
Kai-Uwe Wahl (kuw)
Michael Schütz (mts)
Marcus Düll (md)
Ralf Rudolph (rr)

Autoren dieser Ausgabe
Klaus Schneider (ks)
Oliver Steinmeier (ost)
Lars-Iver Kruse (lk)
Ernst Payerl (ep)
Eric Böhnisch (eb)
Christoph Kluss (ck)
Juraj Galan (jg)
Kurt Rainer Klein (krk)
Oliver Scheel (os)

Auslandskontakte
Michael Schütz (mts)

Redaktionsanschrift
Atari Journal
Anton-Burger-Weg 147
6000 Frankfurt am Main 70

Verlag
Heim Fachverlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13
Tel.: 06151 / 56057-8
Fax: 06151 / 56059

Verlagsleitung & Herausgeber
Hans Jörg Heim

Anzeigenleitung
Heide Schultheis

Anzeigenbetreuung
Erika Freidel

Titelbild
Götz Ulmer

Titel-Gestaltung
da vinci design, Aachen

Grafiken
Atelier Küçük-v. Gruenewaldt

Belichtung
Fa. Gathof, Frankfurt (mit Calamus von DMC)

Produktion
Babette Kissner

Druck
Frotscher Druck GmbH, Darmstadt

Erscheinungsweise
Das Atari Journal erscheint 11 mal im Jahr
Einzelpreis DM 6,-
Jahresabonnement DM 60,-
Ausland: Nur gegen Scheck Voreinsendung, DM 80,- Normalpost
(In den Preisen ist die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühr enthalten.)